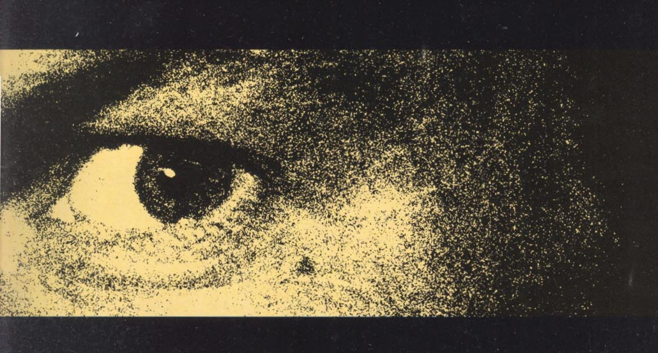


SUPER
CONSOLAS
275 ptas. • Nº1
¡APUNTATE A LA MARIO MANIA!
KONAMI
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES II
THE ARCADE GAME
Original Nintendo Seal of Quality
TURTLES II: MARCHA NINJA PARA TU CONSOLA
¡POR FIN! MAPAS Y SOLUCIONES DE «SUPER MARIO WORLD»
MEGA REPORTAJE DE «SUPER MARIO KART»
«SUPER MARIO PAINT»: JUGANDO A PINTAR
MEGA DRIVE
CASTLE OF ILLUSION
STARRING MICKEY MOUSE
16-BIT CARTRIDGE
SEGA
CASTLE OF ILLUSION TODOS LOS SECRETOS PARA RESCATAR A MINNIE
¡TODOS LOS TRUCOS Y MAPAS QUE NECESITAS PARA LLEGAR AL FINAL DE TUS JUEGOS FAVORITOS!
00001
8 414090 202770

LOS QUE NO TENGA
TENDRÁN QUE S



N SUPER NINTENDO...
EGUIR SOÑANDO





N SUPER NINTENDO

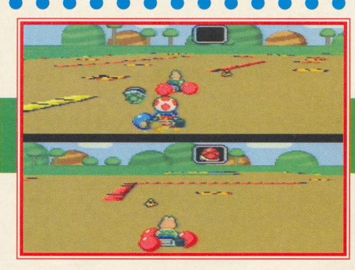
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUPER
CONSOLAS

SUMARIO



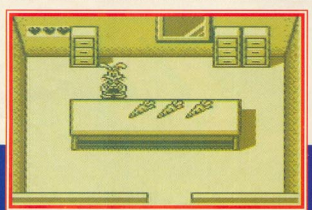
Atréteve a lanzarte al vertiginosode la velocidad con tu héroe favorito, y de paso, disfruta de una de las mejores creaciones para la Super Nintendo.

26 SUPER MARIO KART



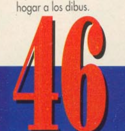
Seguro que no estás dispuesto a dejar que la malvada bruja Mizrabel separe a Mickey de su querida Minnie. Nosotros te ayudamos a desbaratar sus planes.

38 CASTLE OF ILLUSION



Si no le echas una mano al pobre Roger, el terrible y despiadado Juez Doom está a punto de arrebatarle su hogar a los dibus.



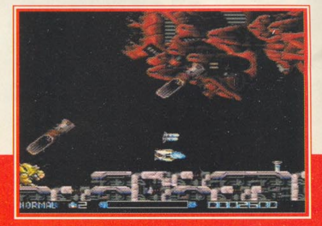


46 ROGER RABBIT



Te revelamos todos los secretos de un matamarcianos ya legendario.

68 SUPER R-TYPE





SECCIONES

Siempre que una nueva publicación aparece en el sector, lo hace con la pretensión de llenar un hueco existente en el mercado. SUPER CONSOLAS nace con la intención de convertirse en la revista definitiva de mapas y trucos para tu video-consola. En cada número, mes a mes, te brindaremos la oportunidad de acabar los juegos del momento con sus mapas y trucos, paso a paso, para que nadie se quede fuera y podáis disfrutar al máximo de vuestros juegos favoritos.

Por ello, en nuestro contenido, tendrá máxima prioridad la información práctica de juegos, recién salida de las manos de nuestros jugones, que harán todo lo posible para desvelar los secretos de cada juego, por difícil que éste sea.

Naturalmente, no faltarán otras secciones que suponemos serán de vuestro interés. Las noticias del momento, los futuros lanzamientos, nuestro bazar particular de periféricos y, por supuesto, también muy pronto, un montón de concursos y secciones en los que vosotros seréis los protagonistas.

Esperamos que disfrutéis de este número tanto como nosotros al hacerlo.

Hasta el mes que viene.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Director: José Emilio Barbero
Redacción : Mario de Luis García
Colaboradores: Enrique Rex, Jose Luis Sanz, Felix J. Físico Vara, Saul Braceras, Jorge Gamio, Juan Carlos Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefe de Publicidad: Juan Carlos Fernandez del Pino
Fotografía: Jorge Gamio
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Asesores de Marketing: Rafael Muñiz, Ana Pérez Ferreiro

Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1 ºB 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12 **Suscripciones** Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Fotomecánica Iglesias S.A. Amorós, 9. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid

Depósito legal M-38.555-1992 Printed in Spain XII92

Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60

Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

GAME

NO HAY NADA M







Pack compuesto por una Consola GAME GEAR y el videojuego COLUMNS.

PLUS





Pack compuesto por una Consola GAME GEAR, adaptador de corriente y el videojuego SONIC.

La Consola de Videojuegos Portátil Conver

GEAR

IAS COMPLETO



La Consola portátil más alucinante que existe, ahora puede ser tuya comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que mejor te siente para entrar en la aventura.
¡Verás como te pega!.
Además la puedes convertir en TV con un sencillo adaptador.
No hay nada más completo.

ible en TV

SEGA

En esta sección os tendremos informados mes a mes de todos los nuevos cartuchos que para vuestras consolas son lanzados al mercado.
Como podreis ver nuestra intención no es analizar los juegos en profundidad, ni tampoco entrar a enjuiciar su calidad.
Simplemente, nuestro objetivo es elaborar cada mes una lista que os sirva de referencia para estar puntualmente informados de todas las novedades que podréis encontrar ya a la venta.

TOP GEAR

SUPER NINTENDO.
SPACO.



Los juegos de carreras de coches han sido tradicionalmente un filón casi inagotable. Ahora nos llega un nuevo programa de bólidos de competición en el que nuestro objetivo será lograr el campeonato del mundo. Se puede elegir jugar entre uno o dos participantes o competir simultáneamente uno contra otro. Hay varios modelos de coches con características diferentes y, como ocurre en este tipo de juegos, existe la posibilidad de seleccionar entre cambio automático, manual, tipo de tracción,etc. Te esperan montones de escenarios diferentes, obstáculos variados en la carretera y hasta diferentes condiciones climatológicas.

LEMMINGS

SUPER NINTENDO
SPACO.

¿Quién no ha oido hablar de los Lemmings, esos entrañables roedores un tanto despistados que una vez cada cierto tiempo se reproducen de forma desmesurada y acaban suicidándose? Bueno, pues después de pasar por PC, Atari y Amiga ahora han llegado a tu SUPER NINTENDO. El objetivo del juego es muy simple, salvar a los lemmings de su tendencia natural al suicidio. Para ello, contamos con alguno de ellos más avispados que el resto, capaces de hacer simples tareas como cavar hoyos, levantar escaleras, detonarses a sí mismos, en fin cosas muy sencillas.
Pero ya sabes, la unión hace la fuerza y ayudados por tí, los lemmings deben sobrevivir.
Atención, por que el juego tiene mogollón de niveles diferentes.



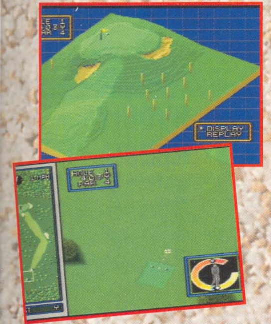


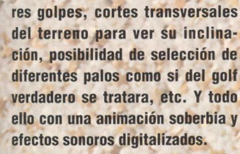
HOLE IN ONE GOLF

SUPER NINTENDO.
SPACO.

El golf es un deporte cada vez más popular (a pesar de su elitísmo) que ahora llega a nuestra consola y lo hace de forma espectacular, con geniales gráficos en tres dimensiones, memoria de los mejo-







res golpes, cortes transversales del terreno para ver su inclinación, posibilidad de selección de diferentes palos como si del golf verdadero se tratara, etc. Y todo ello con una animación soberbia y efectos sonoros digitalizados.
En fin, buena noticia porque es un juegazo y mala porque si tu padre se entera de que existe, no vas a ver la Super Nintendo en varios meses. A menos que le convenzas para jugar contra él, porque podéis jugar hasta cuatro personas a la vez.

DARIUS TWIN

SUPER NINTENDO.
SPACO.

Los amantes de los arcades están de enhorabuena porque DARIUS TWIN es un cartucho de esos que







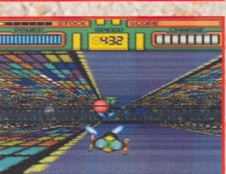
cuando lo pinchas en la consola comienza a tambalearse la mesa y crees que estás en medio de un terremoto. Un juego tremendamente difícil (todos aquellos que estéis hartos de tanto juego fácil, habéis dado con la horma de vuestro zapato), y lo peor de todo es que es demasiado adictivo. Es nuestra primera toma de contacto con él no hemos conseguido tan siquiera eliminar al guardián de la primera fase, y no ha sido precisamente por no jugar.
¡Desesperante! Verdaderamente desesperante. El caso es que no hemos probado con dos jugadores a la vez. ¡Claro! Dos jugadores es el doble de potencia de fuego. ¡Ese bicho repugnante se va a enterar! Seguiremos informando.

HIPERZONE

SUPER NINTENDO.
SPACO.

Una de las cualidades de la Super Nintendo es poder hacer reescalados de gráficos por hardware, de





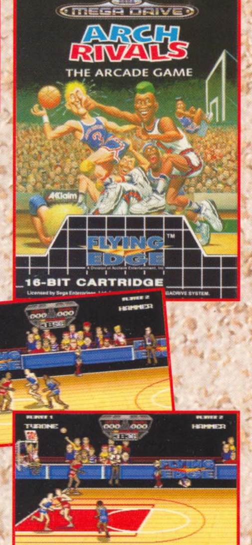
forma que no le resta tiempo de ejecución al procesador central. Con este efecto se consigue dar una sensación casi real de tridimensionalidad, al hacer acercamientos en tres dimensiones. HYPER ZONE aprovecha esta posibilidad. Es un juego al estilo de After Burner (la máquina recreativa) donde hay que sobrevivir con tu nave en una autopista espacial. Al contrario que en otros juegos, los enemigos no son escesivamente espectaculares porque se le ha dado una importancia mucho mayor al movimiento. Dentro de breves días podrás comprobarlo tú mismo.

ARCH RIVALS

MEGA DRIVE.
SEGA.

El baloncesto es un deporte ¿si o no? Despues de ver este juego es posible que lo dudes y es que hay dos formas de hacer un simulador deportivo: o tratas de reproducir la esencia del deporte de la mejor

forma posible, o le sacas todos los puntos divertidos que te han podido ocurrir jugando un partidito de basket.
Que si un codazo por aquí, un balonazo en la cara por allá, ¡no!, no es que seamos antideportivos, sino que a veces a todos nos gusta saltarnos un poquito las normas. ARCH RIVALS va en ese camino... ¿te atreves?

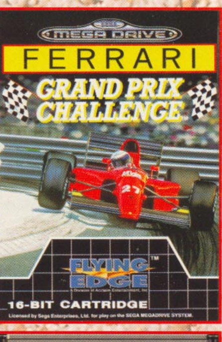


FERRARI GRAND PRIX

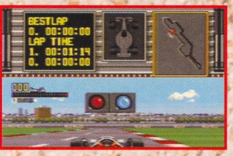
MEGA DRIVE.

SEGA.

Otra vez los coches, pero esta vez en tu Mega Drive y, ni más ni menos que con el mítico nombre de Ferrari tras el telón. Si están en ello ya es toda una garantía de la calidad de este producto que, a priori, tiene una cuidadísima presentación y excelente acabado. Varios coches para elegir, diferentes circuitos, elección de motores con características variadas: motor, curva de potencia, número de caballos, marchas. Vamos, que aunque no sepas conducir vas a salir sabiendo mucho más de lo que crees. Y si te la pegas, no tienes más que darle otra vez a 'Start' sin dar parte al seguro. Menos Mal.



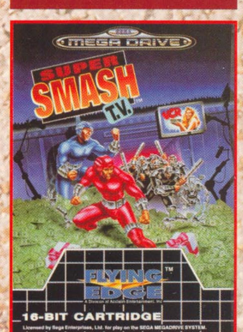




SMASH TV

MEGA DRIVE, MASTER SISTEM II

SEGA.





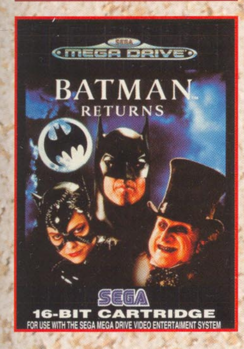


Ya sólo faltaba que SMASH TV saliera para SEGA . Y es que cuando un juego sale para todas las consolas existentes en el mercado por algo será. La historia seguro que ya la sabéis, un macabro concurso en el que hay que jugarse la vida para llevarse premios salvajes (esperemos que en la tele no lleguemos a esos extremos). Lo dicho, cárgate a cuantos más robots mejor y recorre los estudios de televisión. Por cierto, si pasas por donde se ruedan los soporífe-

ros 'culebrones' no dejes ni uno vivo. Te lo agradeceremos.

BATMAN RETURN

MEGA DRIVE,
MASTER SISTEM II, GAME GEAR
SEGA.



Batman vuelve y lo hace a lo grande en todos los formatos de las consolas de SEGA. En esta nueva aventura habrá estrambóticos y enigmáticos personajes como CATWOMAN, una felina de armas tomar, que le pondrá las cosas muy, pero que muy difíciles a BATMAN. El otro mega-personaje se llama Oswald Copplepott, mas conocido como el PINGÜINO (y no en mi ascensor precisamente, por cierto ¿qué fue de él, se convirtió en un empresario de postín tras acabar sus estudios, ¿va tras los pasos de Mario Conde?).
El caso es que esta vez la acción va a ser mucho más abundante y SEGA apuesta muy fuerte por este título, prueba de ello es que lo edita simultáneamente en todos los formatos y con un gran despliegue publicitario.

BIO HAZARD BATTLE

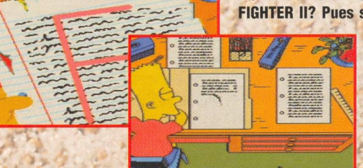
MEGA DRIVE.
SEGA.

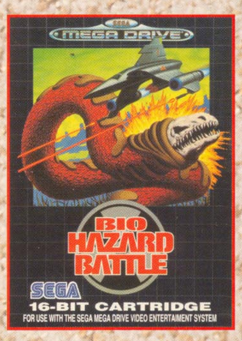
Otro arcade de 'scroll' horizontal pero esta vez para tu MegaDrive. Seguro que os imagináis qué tipo de juego es este. Una nave, un armamento, diferentes tipos de enemigos, bichos gigantes para el final de cada fase, mutoides y submutoides volando en formación ofensiva contra nosotros, en definitiva un !!ARCADE!! (Lo siento, pero si no lo digo exploto). Bueno, va, contaremos de qué va la cosa. En el planeta Avaron (igual hasta existe y todo) un montón de criaturas de laboratorio aterrorizan la superficie. La única forma de restablecer el control es penetrar en el corazón del complejo Biowar Lab y destruir el laboratorio donde se generan las criaturas biónicas.

BART´S NIGHTMARE

SUPER NINTENDO
ERBE.

Vuelve la SimpsonManía (¿pero es que se había ido?). Bart Simpson es un personaje casi incombustible. Su carisma es tal que asegu-





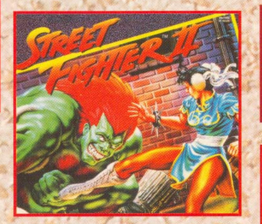
ra el triunfo de todo lo que toca. Prueba de ello, es reseñar que ya van varios juegos que se convierten en superventas sólo por incluir los simpáticos personajes que en su día creara Matt Groenning (papá de las criaturitas). El caso es que Bart está especializado en acabar con mutantes, salir por piernas de los campamentos de verano y luchar contra todo el mundo (chico conflictivo). Larga vida a los Simpsons.

STREET FIGHTER II

SUPER NINTENDO
ERBE.

El juego más esperado sin duda de las navidades para tu Super Nintendo. De hecho, la mayoría de la campaña publicitaria de la consola va a basarse en este estupendo juegazo. ¿Qué es STREET FIGHTER II? Pues simplemente un juego de lucha pero con mayúsculas, porque sus gráficos, sonido y

realismo pueden competir con ventaja con los de cualquier máquina recreativa.
Para ponerte las cosas difíciles te esperan una buena cantidad de enemigos, ante los que tendrás que emplear tácticas variadas, ya que cada uno posee sus puntos débiles, además de algunos golpes especiales sencillamente demoledores.
En fin, que aunque los juegos de



lucha nunca han destacado por su originalidad, en este caso, esto es lo de menos, dada la espectacularidad del juego. Si no lo crees, corre a la tienda más cercana y prepárate para quedarte atónito (lleva dinero porque seguro que no resistes la tentación de comprártelo). En fin, que seguro que va a haber una buena saga de STREET FIGHTER...

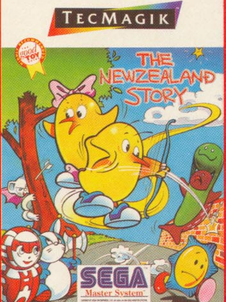
SUPER GHOULS´N GHOST

SUPER NINTENDO.
ERBE.

Mucho ha llovido desde que apareciera aquel legendario GHOST'N AND GOBLINS en máquinas recreativas. Tardó poco en ser convertido a los ordenadores más populares del momento: Spectrum, Amstrad, Msx (con suerte, a los lectores con un poquito de solera le suene alguno de ellos, si no que se lo pregunte a sus hermanos mayores). El caso es que ahora llega la secuela de este mítico juego y su nombre es SUPER GHOULS'N GHOST. Nuevos fantasmas, espectros y demás bichos propios de un juego en que tus enemigos aparecen desde dentro de viejas tumbas.

NEW ZEALAND STORY

MASTER SYSTEM.
SEGA.

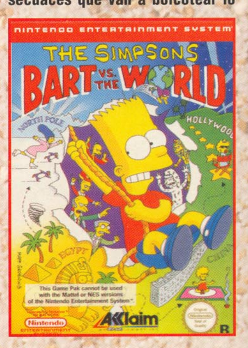


Este es otro de esos juegos que ha pasado por otras consolas hasta acabar aterrizando en la MASTER SYSTEM II. Si ha sido convertido a tantos formatos es porque, sin duda, es un arcade de plataformas original y adictivo, con unos gráficos simpáticos y un nivel de dificultad adecuado para engancharnos durante horas. Viajar a Nueva Zelanda puede ser más divertido de lo que crees.

BART VS THE WORLD

NINTENDO.
SPACO.

La compañía ACCLAIM, especializada en juegos para consola, nos trae su último lanzamiento. Bart y su familia van a dar un viajecito alrededor del mundo y, conociéndoles, les puede pasar de todo. Mr. Montgomery Burns se ha visto obligado a pagarles un viaje a toda la familia con la intención de no volver a verles jamás. Para ello, ha distribuido una saga de secuaces que van a boicotear lo

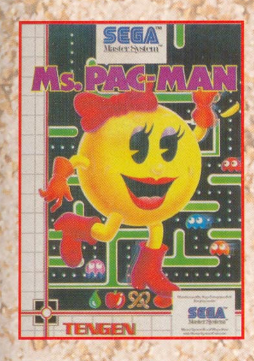


que, a priori, iban a ser unas tranquilas vacaciones.
El juego, a su vez, se compone de varios subjuegos para hacerle más divertido.

MS. PAC-MAN

MASTER SYSTEM II.
SEGA.

El popular PAC-MAN tiene una novía en MASTER SYSTEM II. El caso



es que tiene la misma debilidad que él, comerse puntos y frutas de pantallas hasta dejarlas completamente vacias. Por desgracia, la cosa no va a ser tan fácil ya que los fantasmas que perseguían a Pac-man, también perseguirán a su novia.

¡Vamos!, ¿A que esperáis? Si ya conocías el PAC-MAN no encontraréis tantas diferencias a simple vista, se puede cambiar la velocidad, utilizar el Pac Booster y recorrer 36 exclusivos y flipantes laberintos.

SPIDERMAN 2

GAME BOY.

ERBE.

Peter Parker es Spiderman, pero eso sólo lo sabemos tú y yo, porque su identidad es completamente secreta. De ello depende en gran parte el éxito de su incesante lucha contra el crimen. Kingpin, el Lagarto, el Duende Verde (Harry y Norman Osborne para los más enterados) y muchos malhechores de renombre, deberían darse cita en este juego. Que lo







hagan o no depende de sus programadores. La que seguro no aparece en este cartucho es Gwen Stacy, la entrañable hija del capitán Stacy, trágicamente desaparecida. ¡Pobre trepamuros! Bueno, creo que ahora anda con Mary Jane Watson y ya se ha repuesto del golpe. Seguro que alguien se pregunta a qué viene toda esta historia, es muy fácil, los redactores de Super Consolas somos uno verdaderos, genuinos y auténticos Spidermaniacos, (como habéis podido comprobar en estas líneas).

Si os gustan los cómics Marvel y queréis sentiros como el hombre-araña, prepararos para dar saltos, volteretas y balancearos por la ciudad donde se edita el Daily Bugle en compañía del lanza-redes. (Gracias Spidey, por esos buenos ratos que nos has hecho pasar).

DOUBLE DRAGON 3

GAME BOY.

ERBE.





Esto de hacer las noticias comienza a ser un poco agobiante. Y es que primero la segunda parte de un juego, luego la continuación de otro y por último la tercera parte de este Double Dragon. Cualquiera diría que a los programadores se les ha agotado la imaginación, y que el duendecillo de la inspiración ya no les visita con la frecuencia necesaria. El caso es que de los nuevos lanzamientos, una gran parte son segundas partes, continuaciones, reediciones, versiones de coin-op, etc. En este caso, no se puede decir aquello de segundas partes nunca fueron buenas, primero porque esta es una tercera parte y, segundo, porque este juego está esplendidamente adaptado a Game Boy. Nuevos enemigos, más armas y acción a toda pastilla para dos jugadores. Ya sabes con lo que te vas a encontrar.

MAC DONALD LAND

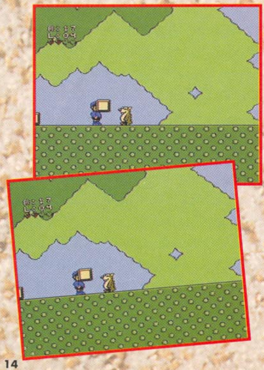
NINTENDO.

ERBE.

Mick y Mack son dos conocidos hamburgueseros que deben recorrer la tierra de Mc Donald para encontrar una bolsa mágica. Para pasar de nivel hay que encontrar una tarjeta con el anagrama de la famosa Hamburguesería. Hay que encontrar un mínimo de 4 tarjetas para pasar al siguiente nivel.

El juego tiene el estilo genuino de la mayoría de las aventuras de Mario, con plataformas, bonus, enemigos variados, etc. Se puede jugar a uno o dos jugadores juntos o por separados.





F1 EXHAUST HEART

SUPER NINTENDO.

ERBE.

Un nuevo simulador de carreras de coches de fórmula 1. En este caso, es el primer juego de coches de SEGA que va ser oficial del Reino Unido. Para su realización se ha contado con la colaboración de importantes figuras dentro del mundo del automovilismo, como Nigel Mansel, que levanta verdaderas pasiones en el Reino Unido.

A nivel técnico casi se le puede considerar como un simulador, porque se pueden controlar un gran número de parámetros que van a marcar la diferencia a la hora de controlar nuestro bólido. El tipo de neumáticos será vital para calcular lo que duraremos en carrera sin tener que pasar por boxes, a mayor agarre menor duración como es lógico. La suspensión es otro factor decisivo, lo ideal es una suspensón dura para poder tomar la mayor velocidad y hacer trabajar a los neumáticos. Unos buenos frenos nos permitirán hacer apuradas de frenada en las zonas más viradas del circuito, ganando preciosos segundos a nuestros rivales.

El juego tiene 16 circuitos reproducidos en forma fidedigna de los que componen en la actualidad el gran escenario de la Formula 1 mundial.

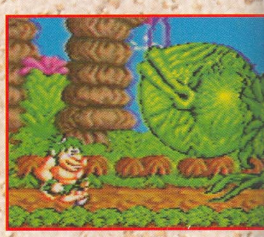
JOE & MAC

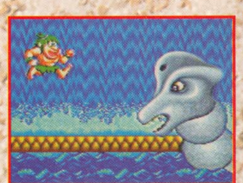
SUPER NINTENDO.

ERBE.

Si en Sega está 'Chuck Rock' en SUPER NINTENDO ahora tenemos a JOE y MAC. Un juego anclado en la prehistoria. La acción transcurre hace muchos, muchos años, cuando el bicho más pequeño que pisaba la tierra pesaba una tonelada y los austrolopitecus (amigos de los 'protas' de este juego) demostraban su amor a sus esposas tirándolas de los pelos. Pues eso, que el juego está ambientado en la prehistoria, hay bichos muy grandes y peligros mil.

Por suerte, se puede jugar con otro troglodita a la vez para repartir mejor los porrazos que vamos a recibir. ¡Unga, unga!





EMPIRE OF STEEL

MEGA DRIVE.

SEGA.





Estamos en la edad del acero, enormes naves espaciales surcan el cielo y las fuerzas del imperio Motorhead asolan todo lo que tus ojos alcanzan a contemplar.

La única esperanza la representa la república de Silverhead, que mantienen sus deesos de libertad intactos.

EMPIRE OF STEEL es un arcade que tiene siete fases diferentes: la ciudad mina, las cavernas, el distrito espacial, la playa gardandi, la ciudad dama, la fortaleza y el espacio lunar.

Como es normal en este tipo de juegos, se puede elegir entre diferentes tipos de anves y armamentos.

LHX ATTACK CHOPPER

MEGA DRIVE.

SEGA.

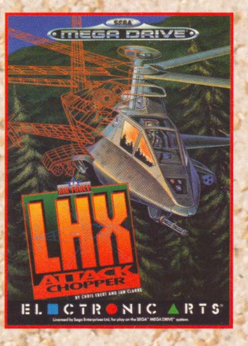
La multinacional norteamericana Electronic Arts nos trae un simu-



lador de vuelo de helicópteros de combate. Resulta bastante original porque estamos más acostumbrados a ver simuladores de vuelo de aviones.

La verdad es que, aunque en la realidad es muy diferente pilotar un helicótero de un avión, en tu consola la diferencia no es tan extrema. Hay varias misiones que puedes ralizar, en distintos escenarios y con dos modelos de helicópteros diferentes.

El manejo del helicóptero y su instrumental de combate son altamente sofisticados, situandose debajo de cada objetivo, por ejem-



plo, un indicador con la probabilidad de acierto existente en caso de hacer fuego en ese momento.

En definitiva, un simulador de vuelo con todos los ingredientes para hacernos disfrutar.

THE LEGEND OF GALAHAD

MEGA DRIVE.

SEGA.





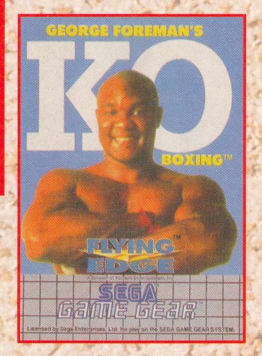
¡Al fin un juego sin naves espaciales ni bichos galácticos! Ya era hora de ver un juego ambientado en la enigmática época medieval. Así es, esta leyenda ya puede ser realidad en tu MegaDrive.

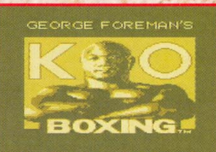
Un juego con más de 100 enemigos distintos, diferentes guardianes para cada fase, pociones con efectos sorprendentes, armaduras, malvados hechiceros. Como galante caballero no debes negarte a tu destino y rescatar a la bellísima princesa.

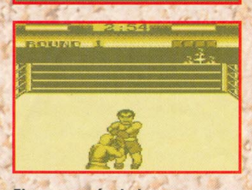
8 megas de gráficos y diseños al más puro estilo nipón.

GEORGE FOREMAN´S KO BOXING

GAME BOY, GAME GEAR.
ERBE (GAME BOY),
SEGA (GAME GEAR).







El ex-campeón de los pesos pesados está furioso porque acaba de perder su título. Con más de 118 kilos de puro músculo sólo ha perdido 3 veces a lo largo de su dilatada carrera. La única forma de vencer es salir al ring con la moral de un vencedor y soltar terribles ganchos a izquierda y derecha de nuestro rival. El objetivo final es conseguir el título mundial a costa de lo que sea, siempre que no utilicemos golpes bajos, claro está.

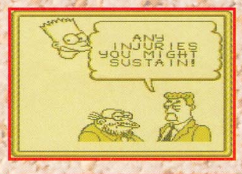
BART VS THE JUGGERNAUTS

GAME BOY.
ERBE.

Nuestro amigo Bart tiene que competir contra los juggernauts. Serán cuatro semanas de duro trabajo y lucha si quiere alcanzar la próxima fase y concursar el mes siguiente. Aquí vale todo: empujones, mordiscos, juego sucio.

El objetivo es conseguir el dinero suficiente para continuar la próxima etapa del concurso. Como véis, ni el mismísimo Bart Simpson se resiste a participar en un programa televisivo sólo que, por ahora, en Game Boy.



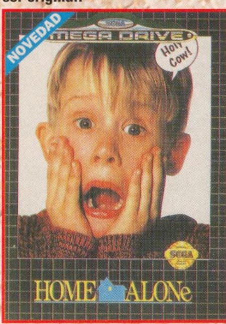




HOME ALONE

MEGA DRIVE.
SEGA.

La película fue todo un éxito por la originalidad de su argumento: un simpático niño que se queda por error sólo en casa durante un ajetreado fin de semana a merced de ladrones de casas y algún que otro desalmado de los que pululan tanto en el celuloide como, por desgracia, en la vida real. El chico pasará mil y un apuros antes de que regresen sus padres, pero con la ayuda de su ingenio e inventiva conseguirá salir airoso de todas las simpáticas situaciones. Este es el argumento de un cartucho que, cuando menos, promete ser original.

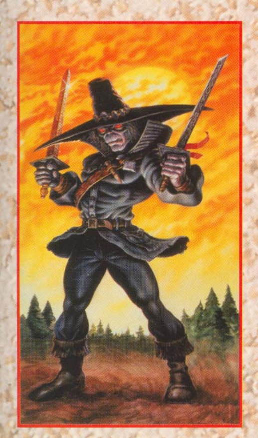


TALESPIN
MEGA DRIVE.
SEGA.

Si te gusta viajar y los personajes de Disney, TALESPIN será tu juego estas navidades, un cartucho en el que puedes elegir entre dos personajes: Kit o Baloo. El objetivo es viajar alrededor del mundo y dar una vuelta completa. Si lo consigues tendrás un suculento contrato con unas importantes líneas aéreas. El compañero de Baloo, Kit, es un simpático osito que le ayudará en las situaciones más comprometidas.

CHAKAN
MEGA DRIVE.
SEGA.

La carátula es verdaderamente buena y el monstruo tiene la misma cara que la mascota del grupo de música Iron Maiden. Con una carátula así el juego sólo podía ser violento. CHAKAN es un chacal, un ser vomitivo y traicionero que usa de sus peores malas artes para acabar con sus enemigos. Desea el mal, no es un sujeto nada recomendable a menos que te gusten las emociones fuertes. Aprende a usar sus espadas y prepárate para ver la sangre de tus enemigos.

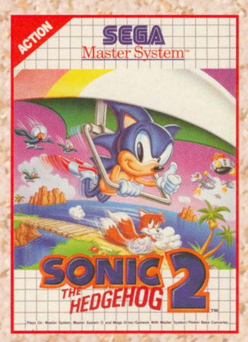


ARIEL THE LITTLE NERMAID
MEGA DRIVE.
SEGA.

La música de 'La sirenita' fue reconocida en la última entrega de los oscars como una de las mejores bandas sonoras de todos los tiempos. No sabemos si con el videojuego ocurrirá lo mismo pero seguro que ha sido tan cuidado como la película. La sirenita debera evitar a Ursula, la bruja del sur que surja las aguas. El reino del rey tritón está en juego y sólo la sirenita puede salvarlo, aprende del rey Tritón y utiliza la astucia de la Sirenita.

SONIC 2
MASTER SYSTEM II.
SEGA.

Los seguidores de Sonic (nosotros entre ello) están de enhorabuena porque llega la segunda parte del juego estrella de SEGA. En esta ocasión el puercoespin Sonic no estará sólo ya que contará con la compañía de Tails, un pequeño zorro que le ayudará a salir de más de un apuro.
SEGA espera vender sólo en España más de 200.000 unidades de este videojuego y para ello cuenta con varios datos a su favor: por una parte, la super campaña de





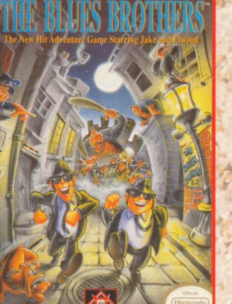


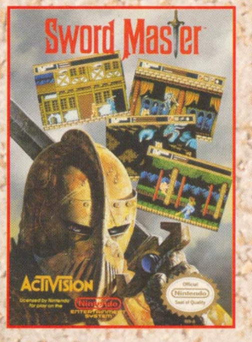
publicidad que van a realizar sólo con éste producto, por otra la elevadísima calidad de SONIC 2. Los autores de este cartucho han sido los mismos que los de la primera versión a los que se ha incorporado algún nuevo fichaje para mejorar el equipo. El resultado ha sido un juego que seguramente marcará un hito dentro de la historia de SEGA. Lo mejor será verlo con nuestros propios ojos estas navidades.

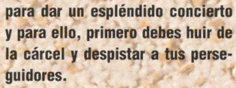
THE BLUES BROTHERS

NINTENDO, GAME BOY.
PROEIN S.A.

¡Vaya par de gemelos marchosos! Jake y Elwood son parte de la historia del Soul y han entrado por la puerta grande dentro del mundo de los videojuegos. Como era de esperar, la estética del juego es toda en azul (el color favorito de los Blues Brothers). Como en la película, debes llegar a tiempo







para dar un espléndido concierto y para ello, primero debes huir de la cárcel y despistar a tus perseguidores.
Corre a través de las catacumbas, los edificios en construcción, y los rincones más sórdidos de la ciudad. Te encontrarás a Charlie, el policía loco, Horacio, y un montón más de personajes singulares.

SWORD MASTER

NINTENDO.
ERBE.

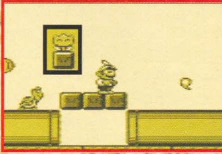
Un juego de espada y brujería como en los viejos tiempos. Ser el maestro de la espada no es tarea fácil porque todo el mundo se empeña en tratar de demostrarnos lo contrario luchando contra nosotros. Los gráficos son sensacionales y se aprovecha la capacidad de la consola casi al límite.
Ambiente místico con dragones incluidos en un juego al estilo de la saga del legendario y estupendo Ghost'n Goblins.

SUPER MARIO LAND 2

GAME BOY.
ERBE.

Seguro que la mayoría de vosotros tuvistéis en su momento oportunidad de disfrutar con un de los mejores cartuchos creados para la Game Boy, el ya clásico SUPER MARIO LAND.
Pues bien, nuestro héroe vuelve a la carga dispuesto a llenar nuestros ratos de ocio con toda la diversión que sólo Mario y toda su







cohorte de acompñantes saben proporcionarnos.
SUPER MARIO LAND es por supuesto un nuevo juego de plataformas en el más puro estilo al que las aventuras de Mario nos tienen acostumbrados, aunque eso si, con toda una nueva muchedumbre de enemigos, y por supuesto una extensa varidad de nuevos niveles y mundos que explorar en compañía de la mascota de Nintendo.
Quedas avisado. Vete engrasando los chips de tu game Boy y aprovisionándote de un buen cragamento de pilas, por te va a hacer falta ante la avalancha de acción y diversión que te viene encima.



THE BLUES BROTHERS...
LLEGA A TU CONSOLA.
THE BLUES BROTHERS
GAME BOY
Nintendo
TITUS
THE BLUES BROTHERS
The New Hit Adventure Game Starring Jake and Elwood
Licensed by Nintendo for play on the
Nintendo Entertainment System
Official Nintendo Seal of Quality
MADE IN JAPAN
. METIERON EL MIEDO EN EL CUERPO A LA POLICIA.
. VOLVIERON LOCOS A LAS MULTITUDES.
. REDEFINIERON LA MUSICA ROCK' N' ROLL
Y AHORA.......ESTAN PREPARADOS PARA VOLVER A HACERLO.
Disponible para:
GAMEBOY
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
© 1991 TITUS. All rights reserved.
TITUS
PRO-IN
División SOFTWARE
Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Telefs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID
Nintendo, Nintendo Entertainment System, Game Boy, and the Official Seals are trademarks of Nintendo.
The Blues Brothers copyright and trademarks are owned by Broadway Video Inc. and/or NBC Inc. All rights reserved.

GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY

HANDY SOUND



AURICULARES ESTÉREO CON MECANISMO DE REBOBINADO DE CABLE.

■ DRO SOFT.

Muchas veces ocurre que uno sale de casa y se deja los auriculares de la Game Boy. En la consulta del médico hace muy mal efecto que suene la musiquilla de algún juego y no digamos en la biblioteca del colegio. Por eso, la firma DRO SOFT comercializa un periférico llamado Handy Sound que consiste en un accesorio de plástico que se añade a la parte inferior de la consola y guarda en su interior el cable de unos auriculares estéreo de gran calidad con un sistema de rebobinado automático de cable. Como véis es un periférico de gran simpleza, bien construido y muy útil.

GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY - GAME BOY

G. B. HOLSTER



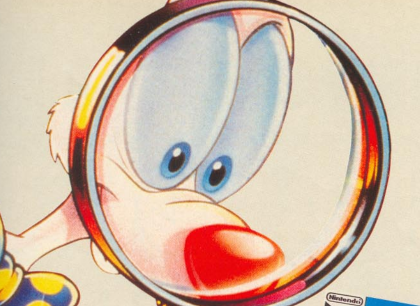
FUNDA PROTECTORA PARA GAME BOY.

■ PROEIN. S.A.

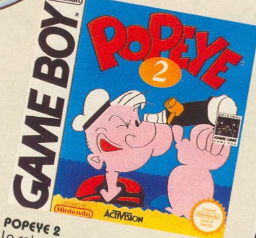
Parece ser que todos piensan que la Game Boy es algo muy importante y delicado, porque no dejan de aparecer fundas, bolsos y otros artilugios cuya función es proteger nuestra consola portátil de golpes y posibles caídas. G. B. HOLSTER es una funda realizada en goma que se ajusta como un guante a la Game boy, y evita que en caso de que ésta acabe en el suelo, el impacto lo absorba la goma y nos ahorremos tener que comprar otra. La funda tiene un enganche para el cinturón o los pantalones, para tener las manos libres.

Dentro de los accesorios para proteger la G.B., hay que diferenciar los que valen para transportarla encerrada en un compartimento y resguardarla a la vez, o los que la recubren de alguna forma para salvaguardarla, permitiendo además que se pueda jugar con la protección puesta. G.B. HOLSTER pertenece al segundo grupo ya que la funda deja libres la pantalla, los controles, el ajuste de contraste, la parte para introducir los cartuchos de juegos, el control de volumen, el interruptor de puesta en marcha, etc.

En este sentido, los chicos de Konix, los creadores del invento, se puede decir que se han portado, ya que han tenido todo en cuenta, hasta la clavija del Game Link para conectar dos consolas a la vez. ¡Chapeau!



NO LES PIERDAS LA PISTA



POPEYE 2
La calma durará poco. El malvado Brutus va tras Popeye y sus inseparables amigos. Esta vez, hay un fantástico tesoro por medio.



PHANTOM AIR MISSION
A los mandos de un fantástico F-14 Tomcat, podrás surcar el cielo y borrar del mapa a todos tus enemigos.

SUPER HUNCHBACK
Has de rescatar a la dulce Esmeralda. Muchos lo han intentado, pero nadie lo ha conseguido...



ROGER RABBIT
La liebre favorita de la ciudad tiene que darse prisa. Su amada Jessica ha desaparecido.

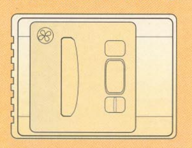


STAR TREK
El destino del mundo está en tus manos. Y en las del "Disrupter". ¡No hay tiempo que perder!





SUPER NINTENDO



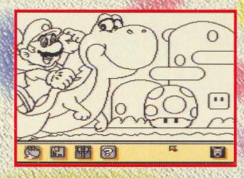
Nombre:
SUPER MARIO PAINT.
Descripción:
PROGRAMA DE DIBUJO.
Distribuidor:
ERBE.

SUPER MARIO

CUANDO D SE CONVIE

Nuestro amigo Mario se ha puesto el mono de pintor y está dispuesto a conseguir que dibujemos con él. Para ello, nos trae un cartucho muy original en el que pintar equivale a pasárselo bien, con música, pequeños juegos y un sinfín de simpáticos detalles.



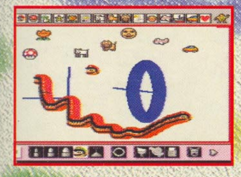


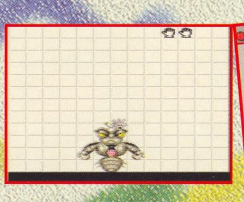


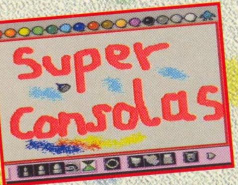
Desde el principio salta a la vista que SUPER MARIO PAINT no es un cartucho normal porque para empezar tiene una caja más grande de lo normal para un juego de Super Nintendo. Ello es debido a que el equipo de dibujo de Mario se compone de un ratón y una almohadilla rígida para que este se pueda deslizar con mayor comodidad. Los que no hayáis visto nunca un ordenador, seguramente no sabréis lo que es un ratón. Lejos de ser ese molesto roedor pesadilla de vuestras mamás, el ratón es un periférico muy cómodo que, aunque tiene muchas aplicaciones, encuentra su mejor uso en los programas de dibujo. El ratón es una forma de mover un cursor o icono por la pantalla a gran velocidad, ya que imita el movimiento del ratón al ser desplazado por nuestra mano. De esta forma es muy fácil acceder con facilidad a cualquier parte de la pantalla, con un rápido gesto de la mano. Una vez allí, no hay más que pulsar el botón del ratón para elegir una opción del programa representada por un dibujo. Como véis, el ratón es especialmente útil para manejar programas en los que las opciones se seleccionan a través de la pantalla, y no del teclado. Por eso en este caso se ha elegido el ratón como forma de control ya que la Super Nintendo no tiene teclado alguno.

AINT

BUJAR
TE EN UN JUEGO







LOS PRIMEROS PASOS.

Nada más comenzar aparece en la pantalla una mano que se mueve con el ratón, es para familiarizarse con su uso. Para cambiar de pantalla hay que posar la mano sobre la imagen de Mario y pulsar el botón izquierdo del ratón. Hecho esto, entramos en el menú de dibujo propiamente dicho. La parte superior de la pantalla está reservada para la muestra de colores, diseños y sellos de caracteres.

En la esquina superior derecha de la pantalla aparece un simpático muñeco que se llama Mr. Crayon. La función de Mr. Crayon es mostrarnos las 14 páginas de paleta, los 75 diseños y los 120 sellos de caracteres que el programa trae predefinidos. La parte de abajo se llama la caja de útiles, y se compone de 14 iconos. Desde ella, se puede acceder a muchas más funciones.

EL MENU DE DIBUJO PRINCIPAL

Los iconos que aparecen son:

- Lápices pequeños, medianos y grandes, son para simular el trazo de un lápiz de tres grosores de mina diferentes.
- Spray, para hacer 'graffi' en la pantalla del televisor sin tener que ensuciar la casa o el mantel.
- Gomas de borrar, hay varias distintas, al seleccionarlas aparecen en la parte superior de la pantalla un catálogo de diferentes tipos de gomas para sus
- Brocha, sirve para rellenar superficies cerradas.
- Patrones para figuras geométricas, como líneas, cuadrados, rectángulos, círculos, elipses, etc.
- Sellos de caracteres, son patrones o pequeños dibujos predefinidos que se pueden incorporar a nuestros dibujos.
- Diseñador de iconos, permite hacer o editar sellos nuevos o ya existentes.
- Copia, es útil para trasladar una parte de la pantalla a otro lugar diferente al que está inicialmente.
- Rotar o girar, permite rotar o girar una ventana, sello o toda la pantalla a la vez.
- Fondo o papel, cambia el color de fondo de todo el dibujo.

✎ Enmarcador, sirve para quitar todos los indicadores de la pantalla y ver solamente el dibujo.

NO ES SOLO DIBUJAR.

Mario Paint tiene opciones que no son sólo para dibujar. Los creadores del cartucho han procurado, ante todo, hacer un juego ameno y divertido, para ello hay montones de efectos especiales que, aunque no tienen una función especialmente útil, sirven para hacernos pasar un buen rato. Por poner un ejemplo se puede citar el juego del matamoscas que aparece al seleccionar un icono con una taza de café.

CUANDO LA COSA SE ANIMA...

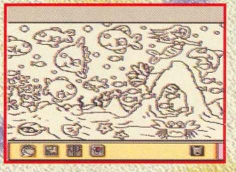
Pues sí, en un programa de dibujo tampoco podía faltar las opciones de animación. Porque lo que a todos nos gusta es crear un personaje tan simpático como Mario, ponerle un nombre y hacerle andar. Super Mario Paint tiene un menú de animación bastante completo y se pueden, además, salvar todos los trabajos realizados o recuperar alguno. Lo mismo ocurre con las imágenes estáticas, el programa trae cuatro ya grabadas, algunas de ellas con color y otras sin él, para que nos divirtamos pintando la ropa de Mario de otro color al que ya estamos acostumbrados a verle. Esta opción se llama libro de coloreado.

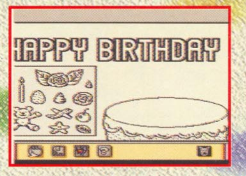
LA MUSICA

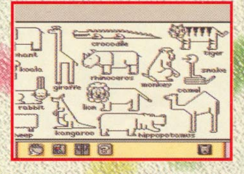
Como ya se ha dicho, Super Mario Paint no es un programa de dibujo convencional, prueba de ello son las secuencias sonoras y múltiples efectos que aparecen cuando estamos dibujando, creando personajes, animándolos, salvando nuestros trabajos, etc. Por ello, también hay un completo menú para crear nuestras propias composiciones musicales, para oirlas poseriormente mientras hacéis los dibujos. Dentro del menú para crear melodías, se puede variar el 'tempo' o ritmo de la canción, para escucharlas a diferente velocidad. También hay opciones para repetir patrones, rebobinar o avanzar la melodía, etc.

OPCIONES ESPECIALES.

Existe una opción para ralentizar la velocidad del cursor, con lo que se consigue un pincel más exacto a la hora de dibujar, ya que al ir más lento se controla mejor. Para los impacientes también hay una solución: hacer lo contrario, acelerar el ratón.
Si la música que suena contínuamente te llega a cansar y no sabes componer otra no te preocupes, pulsando otro icono podrás elegir entre tres melodías diferentes, o trabajar en silencio, aunque en este caso de vez en cuando hay sonidos cómicos como estornudos al utilizar la opción de deshacer. El 'Undodog' es un perro gracioso que se encarga de deshacer la ultima opción que hubiéramos realizado. Es extremadamente util para cuando nos equivocamos al hacer un rellenado de una figura y se sale la pintura, etc.







UN COCTEL POSITIVO.

Super Mario Paint es un programa de dibujo con ingredientes de arcade, juego educativo y compositor de músicas. Desde el comienzo hasta el final el juego-programa de diseño esta repleto de detalles haciendo referencia a otros juegos de Mario, efectos sonoros en momentos especiales de la fase de creación de los dibujos y, sobre todo, una dosis de buen humor que no estamos acostumbrados a ver con tanto derroche en nuestras consolas.

MARIO DE LUIS GARCIA

5 JUEGOS QUE HARAN TEMBLAR AL MUNDO.

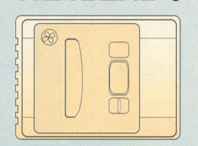


El mundo GAME BOY tiembla de emoción.

Nintendo®

SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

SUPER NINTENDO



Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: NINTENDO.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1 o 2.
N. Circuitos: 20.
N. Vidas: 3.

SUPER MARIO KART

SUPER MA

LA CAR
DEL SIG

Mario no para ni un sólo instante. Después de terminar con las malas intenciones de Bowser en el fantástico "Super Mario World", ha decidido organizar entre las buenos, malas y eminentes personalidades de la corte de Nintendo una particular competición de Karts, que nos va a permitir surcar los "chips" de nuestra Super Nintendo.¿Quieres pasártelo bomba?, pues acompáñanos en esta trepidante aventura.



Una vez acabadas las peripecias en su cruzada particular contra el malvado Bowser, Mario decidió un buen día organizar una competición de Karts con la que dilucidar pacíficamente y sin luchas quién era el personaje de Nintendo más poderoso. Como era de imaginar, las cosas salieron a las mil maravillas, y por fin, después de muchos años, décadas y siglos, se reunieron todos los buenos y malos para luchar en aras de la diversión.

COMIENZA EL ESPECTACULO

Al comenzar en "Super Mario Kart" tendremos que elegir entre uno o dos jugadores, y dependiendo de la elección podremos entrenar o realizar un "head to head", competir contra el resto de protagonistas, o luchar mano a mano en el Battle mode. Cada una de las pruebas, a su manera, propone un desafío contínuo y, sobre todo, enormemente divertido.
En el entrenamiento podremos elegir entre los quince circuitos diferentes que forman en un principio las tres competiciones básicas: Mushroom Cup Race, Flower Cup Race y Star Cup Race. Una vez realizados los entrenamientos, entraremos a competir por el oro en una de las tres carreras. Si elegimos la categoría de 100 cc tendremos la oportunidad de competir en un último campeonato (Special Cup Race) al que sólamente se accede ganando los tres anteriores.














LOS CONDUCTORES

En "Super Mario Kart" se dan cita ocho de las más eminentes personalidades del mundo de Nintendo, de los cuales siete ya hicieron su primera aparición en "El cerebro de la Bestia", y otras consolas de la misma familia, dentro de cartuchos tan antológicos como "Super Mario Bros", "World" o "Land". El otro personaje, Donkey Kong Jr. lo hizo, primeramente, en aquellas "hand-helds" de hace más de diez años y después en algunos cartuchos recopilatorios con versiones "actualizadas" de aquellas aventuras.

MARIO Su aceleración podría ser considerada como "media" y no tarda mucho en coger velocidad, aunque no es tan rápido como, por ejemplo, Toad. En las curvas su comportamiento es bueno y tiene una buena maniobrabilidad, eso sí, tendréis que controlar mucho sus derrapes. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:



PRINCESS
Es desplazada y pierde velocidad. Mario no se inmuta.
BOWSER
Ni se entera. Mario pierde casi toda la velocidad.
KOOPA TROOPA
Es desplazado. Mario no se detiene.
LUIGI
Se desplazan mutuamente.
YOSHI
Es deplazado. Mario pierde muy poca velocidad.
DONKEY KONG JR
Ni se entera. Mario pierde casi toda la velocidad.

PRINCESS Acelera rápidamente por lo que puede ser decisiva en tramos cortos. En las curvas es segura aunque su maniobrabilidad en estas es escasa. Sus derrapes te pueden hacer perder más de una carrera. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:



MARIO
No se inmuta.
La Princesa es desplazada y pierde velocidad.
BOWSER
No se inmuta. La Princesa se para en seco.
KOOPA TROOPA
No se inmuta.
La Princesa es desplazada y pierde velocidad.
LUIGI
No se inmuta.
La princesa es desplazada y pierde velocidad.
YOSHI
No se inmuta.
La princesa es desplazada y pierde velocidad.
DONKEY KONG JR
No se inmuta. La Princesa se detiene casi en seco.
TOAD
Se desplazan mutuamente.

BOWSER El malvado de "Super Mario World" es uno de los pilotos más lentos a la hora de acelerar, aunque este defecto después lo suple con una excelente maniobrabilidad y agarre en las curvas. Cuando ha alcanzado la velocidad "de crucero" se convierte en un verdadero tanque. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:



MARIO
Es desplazado. Bowser ni se entera.
PRINCESS
Es desplazada. Bowser ni se entera.
KOOPA TROOPA
Es desplazado. Bowser ni se entera.
LUIGI
Es desplazado. Bowser ni se entera.
YOSHI
Es desplazado. Bowser ni se entera.
DONKEY KONG JR
Se desplazan, casi, mutuamente.
TOAD
Es desplazado. Bowser ni se entera.

KOOPA TROOPA La tortuga, no sé si Ninja, que se esconde bajo el verde caparazón es bastate rápida a la hora de acelerar, y muy segura en las curvas aunque su manejabilidad se resiente bastante en tramos cortos. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:



MARIO
Se desplazan mutuamente.
PRINCESS
Se desplazan mutuamente.
BOWSER
Ni se inmuta. Koopa se detiene en seco.
LUIGI
Es desplazado. Koopa pierde un poco de velocidad.



















✌ YOSHI ✌
Se desplazan mutuamente.
✌ DONKEY KONG JR ✌
Ni se inmuta. Koopa se detiene en seco.
✌ TOAD ✌
Se desplazan mutuamente.

LUIGI Es rápido a la hora de acelerar y poco seguro y maniobrable en las curvas. En tramos cortos su velocidad es decisiva. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:

✌ MARIO ✌
Se desplazan mutuamente.
✌ PRICESS ✌
Es desplazada. Luigi pierde algo de velocidad.
✌ BOWSER ✌
Ni se entera. Luigi pierde casi toda la velocidad.
✌ KOOPA TROOPA ✌
Es desplazado. Luigi pierde muy poca velocidad.
✌ YOSHI ✌
Es desplazado. Luigi pierde muy poca velocidad.
✌ DONKEY KONG JR ✌
Ni se entera. Luigi se detiene casi en seco.
✌ TOAD ✌
Es desplazado. Luigi ni se entera.

YOSHI No es muy rápido acelerando, pero tampoco muy lento. Su punto fuerte está en las curvas donde es realmente seguro y maniobrable. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:

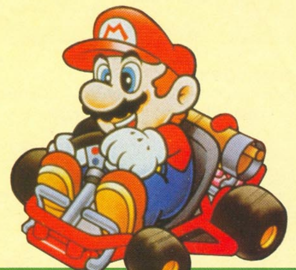
✌ MARIO ✌
Se desplazan mutuamente.
✌ PRINCESS ✌
Se desplazan mutuamente.
✌ BOWSER ✌
Ni se inmuta. Se detiene casi en seco.
KOOPA TROOPA
Es desplazado. Yoshi pierde algo de velocidad.
✌ LUIGI ✌
.Se desplazan mutuamente.
✌ DONKEY KONG JR ✌
No se inmuta. Se para casi totalmente.
✌ TOAD ✌
Se desplazan mutuamente.

DONKEY KONG No es muy rápido a la hora de acelerar aunque, debido a su peso, la estabilidad en las curvas está asegurada y no, por el contrario, la maniobrabilidad. Su punto fuerte radica en que cuando coge velocidad se convierte en una verdadera apisonadora. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:

✌ MARIO ✌
Es desplazado. Kong no se entera.
✌ PRINCESS ✌
Es desplazada. Kong no se entera.
✌ BOWSER ✌
Se desplazan mutuamente.
✌ KOOPA TROOPA ✌
Es desplazado. Kong no se entera.
✌ LUIGI ✌
Es desplazado. Kong no se entera.
✌ YOSHI ✌
Es desplazado. Kong no se entera.
✌ TOAD ✌
Es desplazado. Kong no se entera.

TOAD Aunque pueda parecer lo contrario, Toad es, por poco, el piloto que mejores características presenta para la conducción. Su aceleración es muy alta en tramos cortos y su seguridad y maniobrabilidad en las curvas es envidiable. A la hora de chocar contra otro participante, ambos se comportan:

✌ MARIO ✌
Ni se inmuta. Toad pierde velocidad y es desplazado.
✌ PRINCESS ✌
Se desplazan mutuamente.
✌ BOWSER ✌
Ni se inmuta. Toad se para en seco.
✌ KOOPA TROOPA ✌
Se desplazan mutuamente.
✌ LUIGI ✌
Ni se inmuta. Toad pierde velocidad y es desplazado.
✌ YOSHI ✌
Ni se inmuta. Toad pierde velocidad y es desplazado.
✌ DONKEY KONG JR ✌
Ni se inmuta. Toad se para en seco.













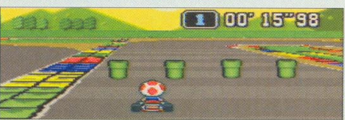





OBSTACULOS EN LA CARRETERA

TUBERIAS Y PLANTAS CARNIVORAS:
Detendrán vuestra marcha bruscamente. Tendréis que aprenderos en qué lugares se encuentran y esquivarlos con habilidad. Otra solución es pasarlos con la pluma y saltar sobre ellos.

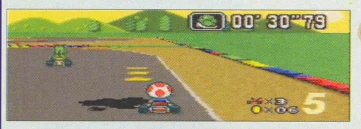




PIEDRAS:
Hacen acto de aparición en las fases del castillo de Bowser y suben y bajan constantemente. Si una de éstas os cae encima os aplastará y, aparte de perder toda la velocidad, perderéis un tiempo precioso hasta que recuperéis vuestra antigua apariencia. La pluma sólo sería útil si tuviérais la certeza de que se estarán quietas. Con la estrella, y mientras seáis inmunes, podréis destruirlas.

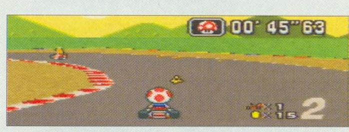


CHARCOS DE ACEITE:
Este típico obstáculo que hace su aparición en la mayoría de los juegos motorizados tiene



como misión, la de haceros resbalar y perder toda vuestra velocidad, a menos que seáis unos verdaderos expertos en esto de conducir temerariamente. No hay antídoto contra ellos salvo no caer.

HUEVOS DE YOSHI, CAPARAZONES DE KOOPA Y SETAS DE TOAD:
Nada más pisar una de ellas el tamaño de vuestro Kart, y de su piloto, se verá reducido a menos de la mitad. Con el tamaño también se rebajarán las prestaciones, tanto de velocidad como de resistencia, del vehículo. Si en pleno estado de reducción, otro Kart nos pasa por encima seremos aplastados. Tened cuidado por que estos objetos aparecerán de repente en la calzada.





MONTY MOLE:
Estos seres, claros descendientes de los topos, se esconden en agujeros sobre los que tendremos que pasar. Si uno de ellos se sube en nuestro Kart nos hará imposible la visibilidad y tendremos que echarlos "a patadas".
Para expulsarlos del vehículo pulsa simultáneamente los botones "L" y "R".



GRAVILLA:
En ciertas zonas de los circuitos, normalmente en las curvas, podremos

encontrarnos con la desagradable sorpresa de que nuestro Kart derrapa extrañamente. Pues bien, con una simple ojeada al piso podréis ver una serie de piedrecitas que serán las causantes de vuestros males. Asi que ya sabéis lo que tenéis que hacer, no pasar por esos lugares a no ser que sea totalmente inevitable.



SALTADORES:

Son unas barras que están colocadas horizontalmente sobre la calzada, y que al ser pisadas aumentan la velocidad del Kart y lo elevan (¡guauu!, ¡a ver si aprendes, Carlos Sainz!). Se utilizan para pasar ciertos agujeros existentes en los circuitos, ya que si no lo hicieramos, caeríamos y perderíamos un tiempo precioso.



ACELERADORES:

A imagen y semejanza del sensacional "F-Zero", "Super Mario Kart" posee una serie de flechas amarillas que al ser pisadas aumentan espectacularmente la velocidad de nuestro mini-bólido. Apréndete los lugares donde se encuentran y no dejes de utilizarlas, por que su buen uso puede hacerte ganar alguna carrera que otra.



La diferencia esencial entre la competición de 50 y 100 cc es que en esta última la potencia y velocidad de los Karts es superior, y las marcas a batir de los circuitos son mucho más bajas. Como consejo os recomiendo que empecéis en la cilindrada más pequeña para que a partir de ahí vayáis conociendo las características de conducción de vuestros adversarios.
Para no ser descalificados debéis puntuar en todas y cada una de las cinco carreras de que consta cada "Cup Race", por lo que si entráis del quinto puesto en adelante perderéis una vida además de tener que repetir el recorrido de nuevo. El sistema de puntuación es sencillo: el primero gana 9 puntos, el segundo 6, el tercero 3 y el cuarto 1.
En el modo "Battle" tendremos como misión destruir las tres esferas que han sido incluídas en los coches a base de lanzar caparazones verdes o rojos. El que primero haya destruido las esferas del contrario ganará. Por cierto, no temáis apagar la consola después de ganar alguna competición por que éstas no se borrarán, ya que el cartucho graba tanto las victorias en los distintos campeonatos como los tiempos récords de cada uno de los circuitos.

ULTIMOS APUNTES

Como última nota os recomiendo que juguéis dos adictos consoleros en el modo "Time trial" o "Battle mode" si queréis conocer de verdad el alcance de la palabra "diversión". Ahora leeros atentamente todas las pistas que os damos sobre este soberbio juego del amigo Mario. ¡Ciao!

J.L. "SKYWALKER"



LOS CIRCUITOS

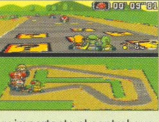




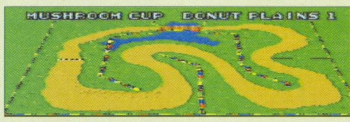

MUSHROOM CUP RACE

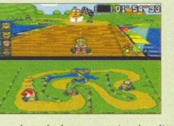
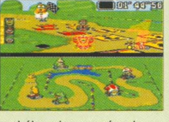
Este circuito es el más sencillo de todos. El piso es de asfalto, por lo que en las curvas os agarraréis más y podréis arriesgar con mayores garantías de éxito. Los únicos obstáculos que encontraréis serán las tuberías.



DONUT PLAINS 1 En este caso nos iremos directamente hasta una pista de tierra, donde será muy importante el control que podamos ejercer sobre nuestro Kart en las curvas. Aquí encontraréis zonas llenas de gravilla que os harán derrapar y tuberías que pueden haceros perder un tiempo precioso.



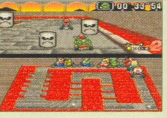
GHOST VALLEY 1 Sobre un piso a medio camino entre la madera y las piedras, en este circuito podréis arriesgar más a la hora de entrar en las curvas, si bien tendréis que tener en cuenta una cosa: los ladrillos que sirven como tope para que no caigáis al vacio desaparecen cuando los golpeáis, abriéndose un hueco que puede dar con vuestros huesos en lo más profundo del precipicio. Además, podréis encontrar saltadores que os permitirán pasar zonas donde no existe pista.





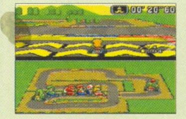

BOWSER CASTLE 1 Aquí los protagonistas son las piedras conl as que está construido el piso de la pista, y la lava que acompaña o rodea a todo el recorrido. Como obstáculos tendréis unos agradables bloques de piedras que, a excepción de la primera vuelta, subirán y bajarán constantemente. También tendréis una buena ración de lineas de salto y flechas aceleradoras que os impulsarán cuando paséis sobre ellas.



MARIO CIRCUIT 2 Aquí volvemos a los orígenes del primer circuito, con un firme de asfalto lleno de cañerías, saltadores, aceleradores y algunos charcos de aceite que os harán resbalar y perder un tiempo, ya lo hemos dicho antes, precioso. En este "Mario circuit 2" tendrán especial importancia las complicadas curvas que pueden acabar con vuestros animados huesos fuera de la pista en menos que canta un Yoshi.






FLOWER CUP RACE

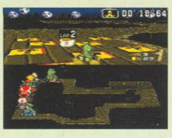
CHOCO ISLAND 1 Un firme a medio camino entre el chocolate y el barro espera a nuestro sufrido Kart. Un firme, por el contrario, en el que deberéis tener mucho cuidado de no derrapar en las curvas y aprovechar las rectas para coger ventaja. Las plantas carnívoras que encontraréis harán las veces de tuberías, la gravilla hará de nuevo acto de presencia para haceros derrapar, mil y un baches que nos os dejarán coger ciertos bonus y algunos charcos de chocolate que ralentizarán vuestra marcha.



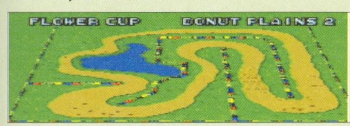



GHOST VALLEY 2 Un recorrido más complicado que el anterior con curvas muy cerradas que podremos pasar sin problemas con un poco de entrenamiento. Os encontraréis en esta segunda incursión en los mundos de los fantasmas. Además de eso tendréis la oportunidad de disfrutar con algunos baches, salir disparados con un acelerador, estratégicamente colocado y que puede darte una victoria en el último momento si lo utilizas bien, y unos saltadores que te harán volar muy alto.



DONUT PLAINS 2 Volvemos a la tierra, pero esta vez con varias curvas complicadas, gravilla que te hace derrapar y unos nuevos personajes, los topos Monty mole, que se te subirán encima y no te dejarán conducir bien. Pulsa los botones "L" y "R" para hacerlos bajar del Kart.






BOWSER CASTLE 2 Un firme de piedras con muchas huecos que pueden haceros caer en la lava, además de las moles de piedra que suben y bajan, o los saltadores y algunas zonas llenas de gravilla en las que derraparéis si no váis con una velocidad adecuada.






MARIO CIRCUIT 3 Volvemos a los circuitos del "Grand Prix" con un firme muy cuidado de asfalto en el que encontraréis, aparte de unas curvas tremendamente cerradas y obstaculizadas, numerosas cañerías, manchas de aceite que os harán derrapar y un acelerador que ha sido colocado en la recta final y que si utilizáis bien puede daros una victoria en el último momento.






LOS CIRCUITOS







STAR CUP RACE

KOOPA BEACH 1 Un archipiélago rodeado de agua y un firme de tierra tropical es lo que váis a encontrar en un circuito de pocas rectas y -¡sí!- muchas curvas, en el que tendréis que tener en cuenta que ciertas profundidades pueden ser peligrosas para vuestras aspiraciones. Los obstáculos que encontraréis serán varios saltadores que intentarán ayudaros a evitar las aguas, y una zona llena de musgo que ralentizará vuestra marcha.







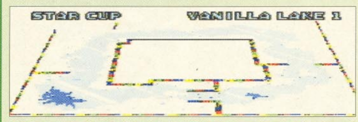
CHOCO ISLAND 2 Siguiendo el estilo abierto por su predecesor, el dulce y peligroso Choco Island 1, este circuito retoma todas sus características, y se incluyen unas cuantas curvas verdaderamente de pesadilla además del firme enchocolatado del que aquél hacía gala.En cuanto a los obstáculos la cosa no ha cambiado con los baches mil, la gravilla "derrapadora" y un par o tres de charcos de chocolate que más bien parecen lagos.







VANILLA LAKE 1 En esta fase la cosa se aclara aunque se complica. El firme pasa a ser de hielo, y lo que eso representa, con algunas zonas llenas de blanca nieve que reducirán vuestra marcha sin olvidarnos de unas cuantas cañerías muy mal, para el jugador, repartidas, un gran charco, o agujero, lleno de agua y unos incordiantes ladrillos que nos pararán en seco y que desaparecerán cuando los demos dos veces. Mi consejo es que paséis siempre por la derecha.







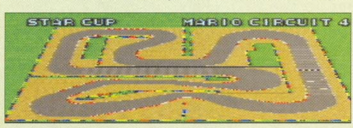
BOWSER CASTLE 3 La tercera entrega de este circuito no cambia mucho en esencia, aunque sí en apariencia, con un firme pedregoso lleno de saltadores, aceleradores, gravilla, moles de piedra y un montón de vacios que pueden conduciros hasta las simas más profundas. Especial atención a los varios caminos que podréis seguir en todo momento.







MARIO CIRCUIT 4 Tachán final con el campeonato más complicado y dificil. Un recorrido frenético en el que la velocidad y habilidad deberán unirse fielmente para pasar las terribles curvas y aprovechar las escasas rectas. Un trazado que no os sorprenderá con nada nuevo y sí con multitud de tuberías y charcos de aceite "resbalosos".







SPECIAL CUP RACE

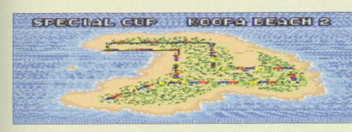
Para acceder hasta este campeonato tenéis que haber ganado los tres anteriores en la categoría de 100cc. Una vez dentro os enfrentaréis cara a cara contra los otros siete participantes y aquí, de veras, ya no valen las medias tintas. Afortunadamente nuestro cartucho de "Super Mario Kart" graba las partidas y una vez ganadas las tres competiciones podréis entrenar en cualquiera de los cinco nuevos circuitos, aunque apaguéis la consola. Para estos cinco circuitos no os vamos a revelar nada, ya que lo dejaremos todo a vuestra habilidad innata. ¡ No os lo vamos a dar todo hecho nosotros!

DONUT PLAINS 3






KOOPA BEACH 2






GHOST VALLEY 3





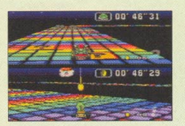

VANILLA LAKE 2






RAINBOW ROAD







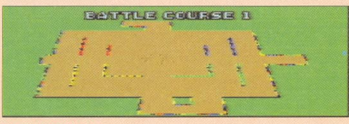

"Super Mario Kart" es un excitante reto para nuestras habilidades automovilísticas, lleno de adicción, velocidad y marcha consolera.



BATTLE MODE

Esta opción permite a dos jugadores empedernidos de Super Nintendo enfrentarse "head to head" por conseguir la supremacía total. Para la ocasión, los coches han sido equipados con tres esferas que han de ser destruidas. Lógicamente, el objetivo prioritario es acabar con las tres esferas antes que nuestro amigo convertido en enemigo. Para destruir estas esferas deberemos hacernos con una de las dos clases de caparazones que existen (rojo teledirigido, verde no dirigido) y lanzarlo sobre nuestra "presa". Al impactar en el Kart, nuestro oponente perderá una de esas esferas, aunque todavía le quedarán dos... ¿ habéis comprendido el procedimiento? Pero igual que en algunas ocasiones sois vosotros los que sometéis a vuestros contrincantes a un cerco extremadamente duro, la cosa puede tornarse contra vuestras aspiraciones. Para tal efecto los hacedores de "Super Mario Kart" han ideado una serie de objetos que, bien utilizados, pueden serviros para huir o acercaros a vuestros adversarios.

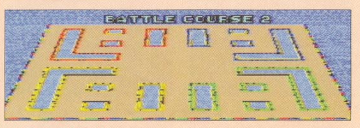
CIRCUITO 1

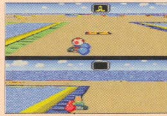
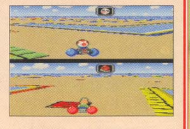




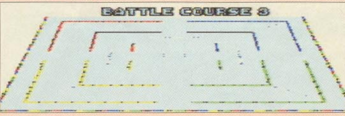


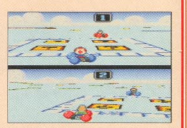
CIRCUITO 2



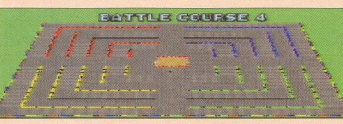



CIRCUITO 3

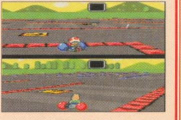


CIRCUITO 4







PLUMA: Te permite saltar sobre barreras que, de ir a ras de suelo, no podrías atravesar.

ESTRELLA: Te hace inmune a cualquier tipo de impacto súbito de caparazón.

PLATANO: Hace resbalar y perder el control del Kart a tu contrincante.

SETA: Aumenta de forma considerable la velocidad de tu Kart durante unos instantes.

FANTASMA: Este ítem super-útil te hace invisible a los ojos de tu adversario, por lo que podrás dedicarte a pasearte por la pantalla cómodamente sin temor a ser detectados.

LOS ITEMS

ESTRELLA: Da al corredor que lo utilice inmunidad durante unos cortos pero valiosos instantes.
Mientras este activo todos los contrincantes que lo toquen saldrán despedidos y perderán toda la velocidad. Asi que aprovecha éste ítem para remontar posiciones o coger ventaja sobre tus perseguidores.

SETA: A modo de turbo, el corredor que la utiliza aumenta su velocidad. Es ideal para ser usado en rectas finales o en situaciones comprometidas de aglomeraciones varias.

CASCARA DE PLATANO: El jugador que la posee puede lanzarla cuando su máximo rival está detrás de él. El Kart que toque una cáscara de plátano perderá toda su velocidad y algunas monedas. Tened cuidado por que si nadie cae en vuestra cáscara podréis ser vosotros, en la siguiente vuelta, los que lo hagáis.

PLUMA: Sirve para saltar y evitar algunos obstáculos que nos detendrían en seco. Aunque en un principio pueda pareceros un poco inútil, lo cierto es que en algunas fases donde hacen acto de aparición tuberías y rocas es, casi, indispensable.

CAPARAZON ROJO: A modo de misil teledirigido, el caparazón rojo seguirá hasta impactar al Kart que tengamos inmediatamente delante. Es recomendable no malgastarlos inútilmente. Hacedlo sólo en momentos decisivos de la carrera o ante un participante pesado que no se deja adelantar.

CAPARAZON VERDE: Puede ser lanzado como un proyectil, pero a diferencia del caparazón rojo no es dirigido y sólo se mueve en línea recta. Tened cuidado por que rebota en las paredes de los circuitos y puede alcanzaros en las siguientes vueltas.

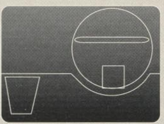
MONEDAS: Este objeto puede ser relativamente poco útil si tenemos en cuenta que sólo nos reportará un par de monedas. De todas formas, alcanzando cierto número obtendremos una valiosa vida extra.

CONSEJOS GENERALES

- A la hora de elegir un piloto tened en cuenta, aparte de su aceleración y respuesta en las curvas, su resistencia a la hora de chocar contra otro contrincante.
- El secreto de controlar perfectamente los destinos de tu Kart está en saber cuándo hay que levantar el dedo del acelerador, sobre todo al entrar en las curvas.
- Es recomendable no utilizar cuando se va en una posición privilegiada o peligrosa los caparazones de color rojo. Así, y en caso de ser adelantados a última hora, podríamos derribar a nuestro incordioso enemigo con total seguridad.
- Es recomendable utilizar las "Setas" en rectas largas y definidas y no en curvas, por que de lo contrario podríais salir despedidos y perder todas vuestras posibilidades de puntuar.
- La inmunidad puede permitiros remontar bastantes posiciones o aventajar aún más a vuestros perseguidores si la utilizáis convenientemente.
- No es recomendable utilizar una "Seta" cuando hay cerca un saltador por que corréis el peligro de salir, literalmente, despedidos.
- Hay ciertos aceleradores que están colocados de tal manera que pueden haceros ganar una carrera en el último instante si sabéis aprovecharlos.



MEGA DRIVE



Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: SEGA.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1.
N. Niveles: 5.
N. Continues: 2.

Mientras Mickey y Minnie disfrutaban de un apacible día de campo en Vera City, la perversa bruja Mizrabel apareció de improviso para cometer una de sus perversas fechorias... Ahora la chica de nuestro ratón favorito se haya en poder de la terrible bruja, que la retiene prisionera en el Castillo del Engaño, donde Mickey, en vuestra compañía deberá internarse si quiere recuperar a la ratoncita de sus sueños...

Para acceder a la torre de la bruja Mizrabel deberemos recoger las siete joyas del arco iris. Estas, una vez unidas, formarán un puente por el que podremos llegar y enfrentarnos a la bruja, que mantiene a Minnie encerrada dentro de una burbuja de cristal. Las joyas están repartidas a lo largo de las cinco fases de las que se compone el juego, una en cada uno de los cuatro primeros niveles y las otras tres a lo largo del quinto y último nivel. Además, cada nivel se compone de tres o cuatro fases, y al final, acabar con el guardián de la gema. Cada guardian es de lo más variopinto, así como la forma

CASTLE OF ILLUSION (STARRING MICKEY MOUSE)



AL RESCATE DE MINNIE

de terminar con él.
El juego ofrece tres niveles de dificultad. El modo práctica sirve para ver como es el juego, y Mickey dispondrá de un indicador de energía con cinco luces y la posibilidad de continuar el juego cuatro veces, además de ser bastante más corto. Para principiantes. El verdadero juego empieza a partir del nivel Normal.
Comienzas con tres luces en el indicador de energía y los Continues se reducen a dos, desarrollándose el juego completamente. Es lo más recomendable. Por último, está el Modo Hard (difícil), donde solo empezaremos con dos luces de energía y no hay continues. Verdaderamente "hard".
Es muy importante ir recolectando los diferentes objetos que nos proporcionan items, pues servirán para disparar sobre los enemigos que se pongan excesivamente pesados y sobre todo algunos guardianes de gemas que de otra manera será imposible

eliminar. Recuerda que a los 40.000 puntos conseguiremos una vida extra y cada 50.000 que consigamos sumar conseguiremos otra. Eliminar adversarios tiene sus ventajas.
El comienzo de cada nivel es a través de su puerta correspondiente, y una vez finalizado Mickey saldrá, y la puerta desaparecerá. Pero, vayamos por partes, digo, niveles.



NIVEL 1: EL BOSQUE ENCANTADO

FASE 1.1

La primera puerta nos conducirá al bosque encantado de la bruja, donde los matorrales saltarines, las setas y los tulipanes escupidores nos intentarán cerrar el paso. No lo olvides, la forma de fulminarlos es saltar sobre ellos y pulsar el mando de control hacia abajo. Otra manera de eliminarlos es dispararles con el botón B, pero no es recomendable, pues los items valen su peso en oro y no es cuestión de andar por ahí desperdiciándolos en enemigos de poca entidad. Resérvalos para mejores momentos. Captura las pequeñas manzanas que encuentres y haz subir tu número de items.



FASE 1.2

El bosque se complica un poco más. Esta vez, abismos sin fondo serán tu mayor obstáculo. Caer en uno de estos precipicios no restarán una luz a tu indicador de energía ¡Te quitará una vida completa! Afortunadamente, encontrarás unas preciosas lianas en las que agarrarte y poder ir saltando al estilo Tarzán sin procuparte de nada más. Una vez llegues al final y bajes por la rampa apresúrate a agacharte dentro del pequeño foso antes que la gran manzana roja acabe aplastándote. La puerta de salida está a dos pasos. Ya está.

FASE 1.3

Sumergido en las profundidades del bosque te encuentras dentro del territorio de las arañas, que te miran como si fueras un suculento bocado. Camina sobre las hojas que te sirven de plataforma o salta sobre ellas para alcanzar otras más lejanas. No te fies, algunas son móviles y puedes caer al vacío perdiendo una vida. Cuando te encuentres la primera araña deberás evitarla y subir a la hoja que está por encima de ella para alcanzar una estrella de energía. Pero no todas están a tu alcance. Al final, debajo de la hoja sobre la que te colocarás, hay una estrella que no podrás alcanzar. No lo intentes, caerás sin remisión, alcanza la salida y acaba la fase.

FASE 1.4

Nubes de tormentas se ciernen sobre el cielo. Todo se oscurece y los fantasmas y espectros del bosque hacen su aparición. No les temas, te servirán a modo de palanca de salto para acceder a la ramas superiores,



donde se encuentran suculentos tesoros (manzanas, diamantes blancos y una vida). Más adelante entrarás en las galerías subterráneas donde las setas azules serán tu mayor obstáculo apareciendo tanto en el suelo como en el techo, pero no son un gran peligro, ya que aparecen y desaparecen sin moverse del sitio. Dispáralas y recoge los tesoros (sobre todo los saquitos que contienen diez items).

FASE 1.FINAL

Has encontrado al guardián de la primera joya del arco iris y no está dispuesto a entregártela sin lucha. Ante tí se encuentra un descomunal árbol que dejará caer frutos para acabar contigo y, si no fuera suficiente, arrollarte rodando.
Colócate en la parte izquierda de la pantalla donde no te dará ningún fruto y espera a que pase el tronco. Sáltale y cuando se ponga en posición vertical dispárale. Necesitarás hacerlo diez veces para eliminarlo. Si no dispusieras de items para disparar deberás saltar sobre él, pero esto es bastante más difícil.
Ya te dije que reservaras los items. Usalos ahora o nunca.



NIVEL 2: EL PAIS DE LOS JUGUETES

Una vez que desaparezca la puerta del bosque encantado nos encaminamos a la siguiente puerta a la derecha, entrando en el mundo de los juguetes.

FASE 2.1

Avanzando a la derecha verás a lo alto la salida, pero necesitas la llave que te permite utilizarla. Esta se encuentra en lo más alto del País de los juguetes.
No hay más remedio que seguir a la izquierda. Los soldados avanzarán sin importarles la presencia de Mickey. Salta y elimínalos, y continua tu ascensión.
Presta atención a los aviones y las cajas de sorpresa no vayan a darte un susto.
Ambos se pueden destruir saltando sobre ellos. Una vez cojas la llave, los peldaños desaparecerán y comenzarás a bajar por la rampa a gran velocidad. Coge todas las joyas blancas que puedas en el descenso. Una vez abajo, la puerta de salida se habrá abierto y podrás salir.

La bruja Mizrabel ha secuestrado a Minnie, y la retiene como prisionera en el Castillo del Engaño.

FASE 2.2

Utiliza los muelles para saltar a los pisos superiores y ten cuidado con el líquido gelatinoso. Pulsa repetidamente el botón de salto para salir de él.
Destruye de un disparo los bloques de color amarillo que cierran el paso (algunos esconden bloques de energía). Cuidado con los payasos que van montados en monociclo, pues al saltar sobre ellos queda libre el monociclo y puede arrollarte. Esto es útil cuando estás rodeado de enemigos, ya que también acaba con ellos.

FASE 2.3

Esta fase es lineal y debes desplazarte a la derecha. No encontrarás enemigos nuevos, pero sí una gran ayuda: los interruptores. Estos darán media vuelta a todo el escenario, permitiéndote acabar con todos los enemigos de la pantalla.
¡Menuda ayudita! Atención cuando camines cabeza abajo, ya que si saltas sobre un enemigo debes pulsar el mando de dirección





hacia arriba y no hacia abajo, es decir, al revés de como lo habías hecho hasta hora.

FASE 2.FINAL

El guardián de la segunda gema es un payaso articulado que dispara puñetazos con sus largos brazos de muelles a la vez que intenta aplastarte con sus enormes zapatones. Para acabar con él debes correr a cualquiera de las dos esquinas mientras salta y agacharte cuando lance el puñetazo, después soltará unos muelles sobre los que debes tomar impulso y saltar sobre el payaso. Con cinco saltos el payaso pasará a ser historia y podrás recoger la segunda joya.





NIVEL 3: LA TORMENTA

FASE 3.1

A pesar que en el manual de instrucciones del juego advierte que debes alejarte del agua, el modo de completar la fase está precisamente ahí, en el agua.
Después de pasar el segundo puente de troncos dejate caer al agua y una corriente subterránea te llevará directamente a la salida (he de reconocer que di muchas vueltas hasta encontrarla).



FASE 3.2

Sólo debes controlar debidamente el salto y no precipitarte. El control de movimientos del juego es muy bueno y no debes tener ningún problema para terminar la fase. No dispares sobre los murciélagos y guarda todos los items



para el guardián de este nivel. Ojo con las riadas, te arrastrarán.

Para poder rescatar a nuestra ratoncita tendremos que recoger las siete joyas del arco iris.

FASE 3.3

Te encuentras en lo que parecen unas ruinas excavadas bajo tierra donde unas crecidas repentinas de agua son el mayor obstáculo. Salta de plataforma en plataforma mientras







puedas, y cuando tengas que hacerlo desde el suelo ve solo hasta la primera que encuentres, no te dará tiempo a más. No subas a la última plataforma. Ve directamente a la salida.

FASE 3.FINAL

Cinco duendes verdes saltarines saldrán de la fortaleza de roca, uno cada vez.

Si no has traido items para disparar (como te advertí al principio de este nivel) te será casi imposible, por no decir imposible, saltar sobre ellos y eliminarlos, pues son demasiado rápidos. Disparándoles es de lo más fácil.

El juego se compone de cinco niveles, cada uno de ellos custodiado por un peligroso guardián.



NIVEL 4: LA BIBLIOTECA

La cuarta puerta te conducirá a la biblioteca, aunque más bien, cabe pensar que es la cocina o la despensa, ya que solo se ven cuatro libros y el resto de utensilios son más propios de una despensa.

FASE 4.1

Entra a través de la botella de leche a un mundo dulce y maravilloso. Salta sobre caramelos, pasteles y galletas evitando caerte en el mar de leche o darte con los peces de gelatina. Puedes permanecer sobre los pequeños pasteles que flotan y se hunden en la leche sin peligro.

FASE 4.2

De nuevo en la biblioteca, deberás atravesarla saltando sobre los botes de galletas y los tarros de cristal. Salta sobre las orugas y dispara sólo sobre aquellas que no puedas eliminar de un salto. Los items son escasos. No olvides caer sobre la taza de té para acceder a un mundo donde podrás conseguir gemas blancas. Al llegar a la gran manzana roja debes dejarte caer dentro de otra taza de té que hay al final de la rampa para poder acceder al final del nivel.

FASE 4.FINAL

Tres trozos de pastel son tu soporte. Para acabar con el dragón que emergerá del mar de leche debes tener paciencia. Lo mejor es colocarte sobre el trozo de pastel del lado que









se ha sumergido para evitar que te golpee y esperar a que coloque su cabeza para saltar sobre ella. Seis veces y a otra cosa mariposa.



NIVEL 5: CASTILLO

FASE 5.1

Hemos llegado al castillo de la bruja. Las velas colocadas en las columnas son los items que debemos recoger. Los caballeros de armadura nos lanzarán sus mazas y deberemos saltar sobre ellos. En la segunda bajada debes ir a la derecha hasta encontrarte un muro donde no podrás acceder saltando normalmente, utiliza uno de los caballeros de armadura para impulsarte y conseguirás suculentos items y luces de energía. Cuando llegues al primer grupo de piedras que caen del techo deja que caiga la primera y cuando suba pasa sin parar. Del segundo grupo solo caen la primera y la tercera , y del tercer grupo la primera y la cuarta.

FASE 5.2

Bajo el castillo se encuentran las cloacas habitadas por peces hambrientos. Pasa sin parar por el pasillo de la parte superior y al salir hazlo por el inferior.
No pares, a juzgar por su aspecto, los peces no han comido en mucho tiempo.

FASE 5.3

Estás dentro de una enorme maquinaria llena de engranajes y ruedas dentadas.

Al llegar al enfrentamiento final, mucho cuidado con las bolas de fuego que nos lanzará Mizrabel.



Salta sobre ellos para acceder más arriba. Elimina los molestos murciélagos antes de subir, es la única forma de conseguirlo. Sobre las dos plataformas de pistones que caen encontrarás dos estrellas de energía.

FASE 5.FINAL

Un Ogro espantoso intentará eliminarte. Salta un par de veces frente a él para que ponga el brazo sobre su cabeza y párate, en ese momento sonreirá antes de golpearte, salta y golpeale. Cada vez que le des se pondrá más colorado, hasta explotar.



NIVEL FINAL: LA BRUJA MIZRABEL

Una vez conseguidas las siete joyas del arco iris se formará un puente y accederemos a la torre donde está Minnie. Al entrar en la sala veremos a la bruja y a Minnie. Sube a la plataforma superior izquierda de la pantalla y cuando la bruja lance las bolas de fuego salta sobre ella. Repitiendo con éxito esta operación varias veces la bruja ceará fulminada. El rescate de Minnie es cosa segura.

ENRIQUE REX

CONSEJOS GENERALES

✌ La primera vez que juegues una partida no te lances directamente al nivel Normal, y mucho menos al Difícil. Mejor juega unas cuantas partidas en el nivel Práctica hasta que consigas terminarlo, y entonces si ve a por todas en los otros modos de partida.

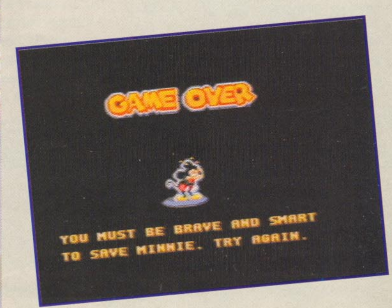
✌ Nodejes de recolectar los diferentes objetos que encuentres en tu camino, pues disparándolos, podrás usarlos para deshacerte de tus enemigos.

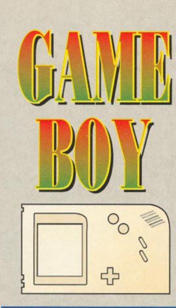
✌ Procura incrementar tu puntuación tanto como te sea posible. Recuerda que si consigues llegar a los 40.000 puntos obtendrás una vida extra, y otra más por cada nuevos 50.000 puntos.

✌ No dejes de recoger las vidas extras que se hayan reapartidas (y a veces bien escondidas) a lo largo del mapeado del juego. No es que sean muchas, pero ayudan lo suyo a completar el rescate de Minnie..

✌ Procura reservar una buena parte de tus valiosos items para cuando llegue el peligroso momento de enfrentarte a los guardianes de final de fase. Con ello aumentarás tus posibilidades de victoria.

✌ Estudia bien los movimientos de los enemigos de final de fase. Si lo haces observarás que estos se comportan de una forma prefijada reiteradamente, lo que te permitirá atacarlos y repeler sus ataques con mayor facilidad.





Consola: GAME BOY.
Compañía: CAPCOM.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1.
N. Niveles: 6.
N. Vidas: 3.

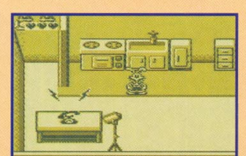


La popularidad del divertido Roger Rabbit es casi tan grande como su habilidad para meterse en problemas. Esta vez sin embargo la culpa no ha sido suya, sino del temible Juez Doom, que se ha emepeñado en arrebatar Dibulidood a sus légitimos propietarios, los personajes de los dibujos animados. ¿Te atreves a acompañarle en su peligrosa aventura para desbaratar los planes del perverso Juez?

ESCENA 1

Eran las ocho de la mañana, y yo me encontraba en el estudio rodando la escena más importante de mi última película de dibujos animados cuando el teléfono comenzó a sonar. Era Marvin Acme quien me hablaba, con la voz entrecortada me comentó que estaba en un grave problema y que me pasase inmediatamente por la fábrica para hablar con él.

Me dirigí allí tan rápido como mis pies de conejo me permitieron. Marvin Acme me comentó, sin ocultar su preocupación, que el Juez Doom planeaba quedarse con Dibuliwood y no precisamente de una forma legal, por ello Marvin había redactado hace pocos días su testamento entregándoselo a Jessica. En el nombraba como sus herederos a la ciudad de Dibuliwood, pero por desgracia olvidó entregarle las escrituras a Jessica, sin las





¿QUIEN ENGAÑO A ROGER RABBIT?

¡SALVAR A LOS DIBUS!

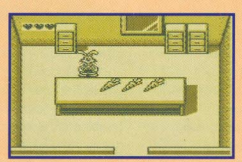
cuales el testamento no tendría ningún efecto. Me pidió que buscase a Jessica y que la entregase las escrituras. Poco tiempo después Marvín murió víctima de los impactos de un rifle. Ahora el destino de Dibuliwood esta en mis manos...
Tras darme una vuelta por el estudio me enteré de que mi chica se encontrababa en el salon de entintado y pintura. Una vez allí, el Gorila de la puerta me paro los pies advirtiendome que si no le daba la contraseña no podría pasar.
Preguntando por allí, un hombre me dijo que Lucy -la mujer que vivía en el edificio de la esquina de enfrente- podría facilitármela. Una vez con ella en mi poder me dirijí de nuevo al Salon. Allí estaba ella, tan preciosa como siempre, con su ballet de ¡Comadrejas!, ¡Dios Santo! ¡la estaban raptando! ¡y no podía hacer nada por ella!



ESCENA 2

Fuí inmediatamente en busca de mi gran amigo el detective Eddie Valiant, al cual le







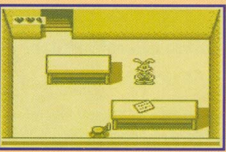




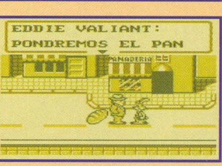
En tu camino encontrarás buenos amigos que intentarán ayudarte.











Eddie te ayudará a preparar una pegajosa trampa para Stupid.

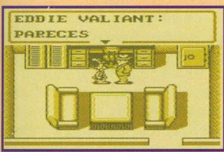
comenté todo lo que había sucedido. Mientras le hablaba, las comadrejas entraron en el edificio, lo que me obligó a esconderme en las taquillas que había a la izquierda. Venian en mi busca, ya que sabían que yo tenía el testamento de Marvin en mi poder, pero por suerte no me descubrieron. Conseguí que Valiant me ayudase a encontrar a Jessica, pero además me entregó un supermartillo que me sería de gran ayuda contra mis enemigos -principalmente las comadrejas-.
Anduve preguntando por los alrededores, y en la panadería me contaron que una de las comadrejas -posiblemente Stupid- había estado hace unos minutos comprando pan. Al salir de la panadería le ví correr hacia el lado oeste de la ciudad por lo que decidí seguirlo. Durante la persecución, Stupid perdió la barra de pan que había comprado, la cual cogí, pensando que quizás podría tenderle una trampa con ella. Dejé la barra enfrente de la panadería y me escondí detras del edificio -pantalla de la derecha- esperando a que Stupid apareciese. Al salir de mi escondite -entrar de nuevo en la pantalla de la panadería- Stupid se encontraba allí, por desgracia el corría mucho mas que yo y no pude alcanzarlo, por lo que decidí buscar la ayuda de Valiant. Cuando llegué a su oficina, el se encontraba atrapado por una especie de pegamento, le pegué un ligero empujón para sacarle de allí y le comente lo que ocurría. De repente tuve una idea, si junto al pan colocabamos pegamento, podriamos conseguir que cuando Stupid intentase coger el pan este se quedase pegado allí, con lo cual le podriamos capturar sin ninguna dificultad. Fuí al edificio de al lado a buscar el pegamento -este se encontraba poblado por miles de comadrejas-, y después me llevé a Valiant a la panadería para montar la trampa y... ya teniamos a Stupid en nuestro poder. Pronto confesó que Greasy se encontraba en un viejo edificio cerca de Sunset Boulevard. Así pues ya estabamos en la pista para atrapar al Malvado Juez Doom, pero esto era sólo el principio...

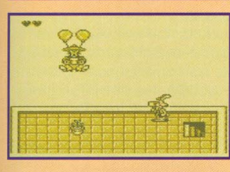


ESCENA 3

Sunset Boulevard se encontraba al otro lado de la ciudad, lugar al que sólo se podía acceder a traves del Tranvía que salía diariamente desde la estación Sur-este. Así pues mi proximo objetivo



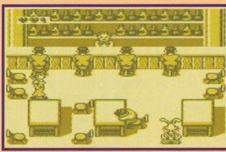




era el de hacerme con un Bono-tranvía que me permitiese utilizar éste para cruzar la ciudad. Entonces recordé que Valiant solía utilizar mucho el tranvía -ya que era demasiado tacaño y no quería comprarse un coche-, por lo que fuí inmediatamente a verle. Tras esto crucé la ciudad en busca de Greasy. Por el camino me encontré a un par de individuos que me recomendaron que me apoderase de una Dibupistola y de la munición correspondiente. Hice caso y volví de nuevo al lado Este de la ciudad en busca de la fábrica -a la izquierda de la oficina de Acme- donde me hice con una Dibupistola.

Regresé de nuevo a Sunset Boulevar donde hable con Dolores, la cual me comentó





Los clientes del bar no parecen estar muy interesados en charlar con nuestro amigo Roger Rabbit de sus problemas...

que las comadrejas estaban escondidas en un edificio de muchas plantas, cerca del puerto. Entré en el edificio, busqué munición por las habitaciones y me fui directo a la última planta en busca de Greasy. Un par de disparos certeros bastaron para que Greasy cantase todo y además me entregase un par de zapatillas con alas.



ESCENA 4

Grease declaró que Psycho estaba cerca de la oficina de Eddie Valiant, pero que como siempre, éste se encontraba dando vueltas en su supercoche. Con todo esto, solo había una cosa que pudiese hacer, conseguir un vehículo con el que poder cazar a Psycho.

Fuí de nuevo a ver a Dolores, donde además de felicitaciones, me dieron el recado de que Baby Herman -al que podría encontrar en la oficina de Valiant- me andaba buscando. Este andaba preocupado porque no tenía suficiente fuerza para romper las cadenas que retenían a nuestro amigo el Taxi Benny -que había sido raptado por las comadrejas-, así que me entregó un hacha para que me encargase de su rescate. Atravesé la ciudad hasta llegar



ARMAS



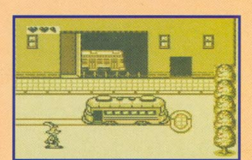
HACHA
Su contundencia es engañosa. Su única utilidad es permitirnos liberar a Benny el Taxi de las cadenas que le aprisionan.

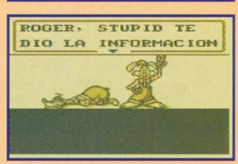


DIBUPISTOLA
No funcionara a menos que recojamos la munición que encontraremos en el edificio al noroeste de la ciudad. Muy útil para librarnos de Greasy.

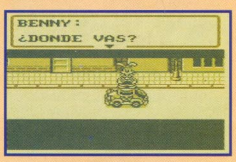


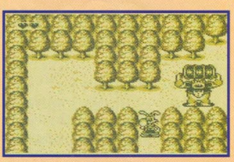
SUPERMARTILLO
Además de ser el arma más manejable, podremos utilizarla cuantas veces queramos contra los enemigos.















ENEMIGOS



COMADREJA EN LA ALCANTARILLA
¡Parece mentira lo que puede llegar a molestarnos un enemigo tan tonto como éste!



COMADREJAS
Serán nuestras compañeras durante toda la aventura, ya que no dejaremos de verlas ni un solo instante.



GORILA
Aparecerá en la última fase y nos lanzará unos barriles al mas puro estilo Donkey Kong.



STUPID, GREASY, PSYCHO, SMARTY Y EL JUEZ DOOM
Son cada uno de los enemigos que nos encontraremos al final de cada fase a partir de la segunda escena.



PERRO MECANICO
Sólo aparece en una pantalla y podremos esquivarlo usando las zapatillas con alas que le arrebatamos a Greasy.



TIESTO
Sólo se encuentra en una pantalla, pero es lo suficientemente molesto como para quitarnos de vez en cuando un pedacito de nuestra energía.

al parque de automóviles que se encontraba contiguo al edificio donde acabe con Greasy. Allí estaba Benny, corte sus cadenas y... por fin tenía un medio de transporte mas rápido que el tranvía y que además me permitiese acabar con Psycho.

Regresé de inmediato a la oficina de Valiant para que me acompañase en la busqueda de Psycho. Le encontramos justo en la puerta de la oficina. Le perseguimos, le capturamos, le hicimos cantar y nos entregó el pase del puerto.

Incluso nos desveló el paradero de Smarty, Gran jefe de las comadrejas, y último escollo antes de enfrentarnos en persona al Juez Doom.



ESCENA 5

Esta fué sin duda la misión mas sencilla con la que tuve que enfrentarme, ya que tan sólo tuve que limitarme a buscar a Smarty entre los seis Hangares que había en el puerto para que este me hiciese entrega de la llave de la mansión del Juez Doom. La única dificultad venía por parte de las dos comadrejas que escoltaban a Smarty, a las



que debía enfrentarme simplemente con mi Supermartillo. Finálmente conseguí acabar con ellas y hacerme con la llave de la Mansión. Ahora todo era cuetión de encontrar al Juez Doom y arrebatarle a mi chica...



ESCENA 6

La Mansión del Juez Doom era un recinto inexpugnable para cualquier dibu, ya que aparte de su entramado laberíntico, el suelo estaba infectado de ácido para disolver dibus, sin hablar del perro robot y las omnipresentes comadrejas.

Tras un paseito por la casa, descubrí que el camino correcto pasaba por -en las habitaciones en que tengamos dos bifurcaciones-: Puerta derecha, puerta izquierda y escalera derecha. Ante mi se encontraba el mismísimo Juez Doom, quien todavía me tenía preparado una última trampa sorpresa... Mi esfuerzo me costó acabar con el Juez, pero por fin lo conseguí. Salvé a mi amada de las garras de Doom y devolví la ilusión a una ciudad única en nuestro mundo, la ciudad de DIBULIWOOD.
THE END

JUAN CARLOS SANZ



OBJETOS



CONTRASEÑA
Usala para que el gorila apostado en la puerta del salón de entintado y pintura te permita acceder al interior.



LLAVE
Cuando la tengas en tu poder podrás abrir la puerta que te impide el acceso a la mansión del perverso Juez Doom.



PAN
No sirve para aumentar tu energía, y si para en combinación con el pegamento preparar una trampa.

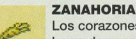
PASAPORTE
Consíguelo o de lo contrario un guardia no te permitirá que accedas a la zona del puerto.

PEGAMENTO
Difícil de conseguir pero muy útil. Eddie te ayudará a preparar una trampa para Stupid con él.

SILBATO
Su uso es muy limitado, ya que sólo sirve para conseguir que Benny el Taxi nos recoja.



TICKET
Te resultará del todo imprescindible para poder coger el tranvía que recorre los barrios peligrosos de la ciudad.

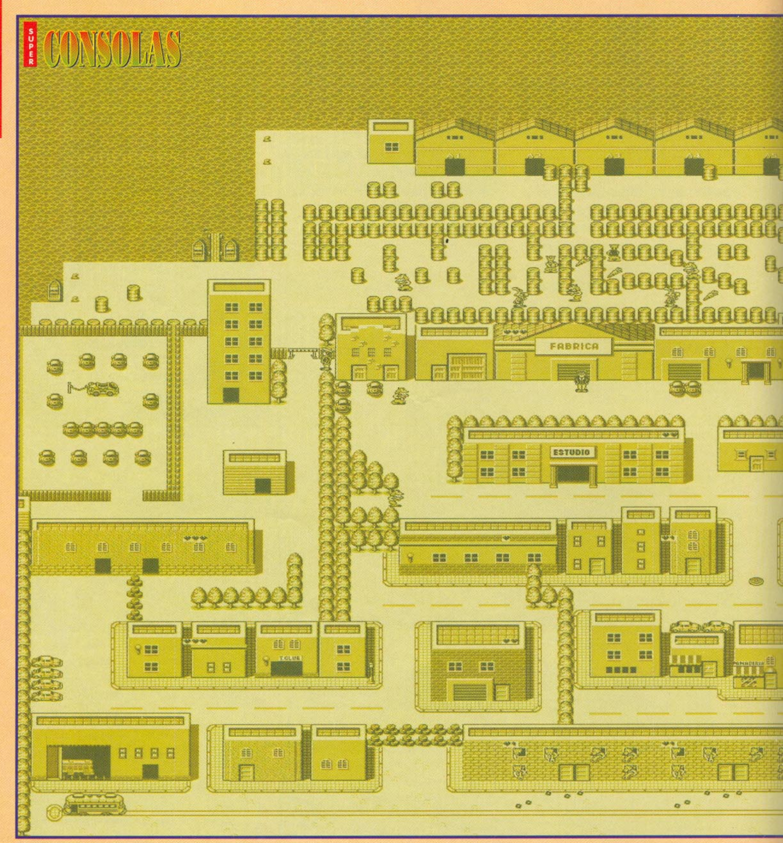


ZANAHORIA
Los corazones de tu barra de energía descenderán al ser atacado por los enemigos. Estas zanahorias repondrán gran parte de tu barra de energía.

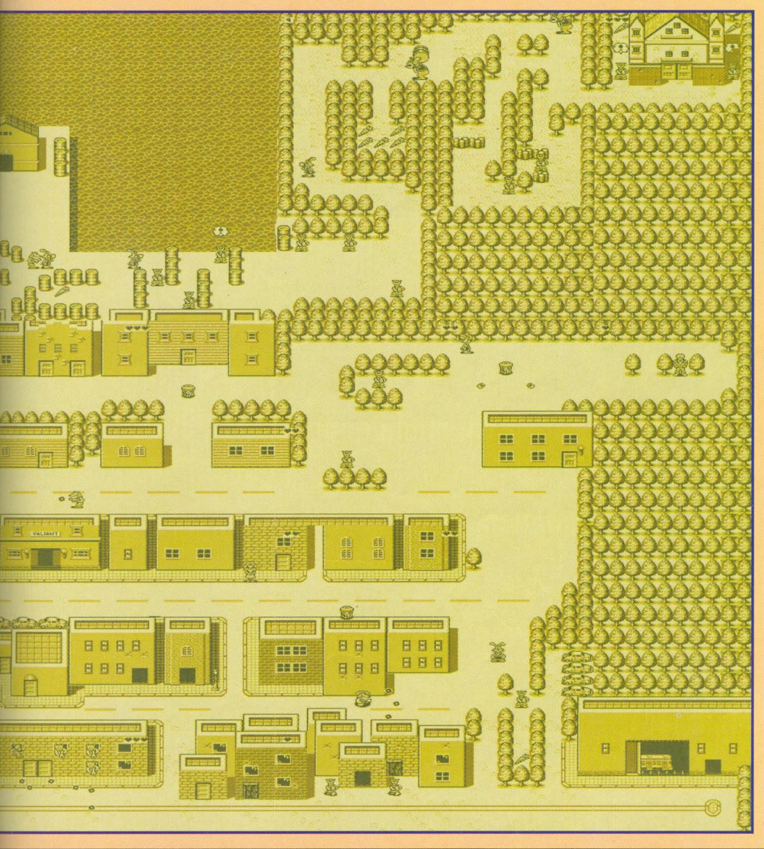


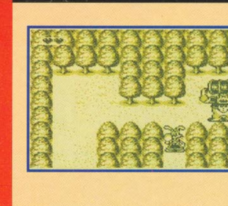
ZAPATILLAS
Nos permitirán correr esquivando a los enemigos rápidos -como por ejemplo el perro robot-.

MAPA DE D

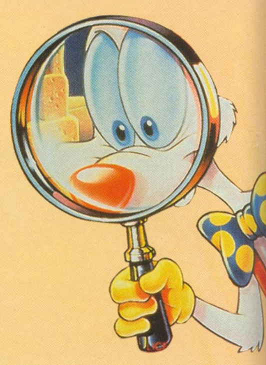


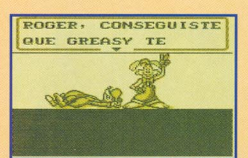
BULIWOOD













CONSEJOS GENERALES

- En una de las habitaciones de la oficina de Eddie hay siempre cuatro zanahorias (se reponen en cada nueva escena), con las que podrás reponer tus energías cuando te sea necesario.

- Cada vez que termines una escena el juego te facilitará un "password". Si lo apuntas te resultará de gran utilidad, pues luego podrás utilizarlo para volver a comenzar de nuevo la partida en la escena siguiente.

- El mapa de la ciudad no es demasiado extenso, pero sí lo suficiente como para que resulte conveniente echarle un vistazo (para eso os lo hemos incluido) antes de elegir el mejor camino para llegar hasta nuestro próximo destino.

- En las zonas laberínticas infestadas de comadrejas, como la fábrica o los muelles del puerto, os recomendamos que en lugar de dejar "K.O." a todos los enemigos tratéis de esquivar sus ataques caminando tan deprisa como os sea posible (podéis incluso usar las zapatillas si las lleváis).

- No desperdicies la munición de la pistola con las comadrejas, o de lo contrario luego tendrás serios problemas para acabar con Greasy.

- Estudia bien el recorrido que vas a seguir para llegar a cada zona. A menudo es posible encontrar un trazado libre de enemigos.

¡¡Los Aliados de tus Consolas!!



konix

PROEIN
DIVISION SOFTWARE
DIVISION ELECTRONICA
Marqués de Monteagudo, 22 - bajo
28028 MADRID
TEL. 361 04 32

SON MARCAS REGISTRADAS POR SEGA
SON MARCAS REGISTRADAS POR NINTENDO



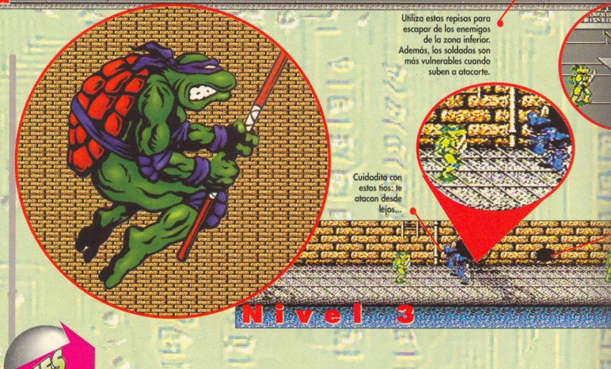
Parece que el pérfido Shredder vuelve a las andadas. Esa de ahí abajo era la casa de April...

Uh oh, esto huele a trampa. Lo mejor será que nuestras amigas averigüen que está ocurriendo...

Cuando pasamos frente a las escaleras una mano desconocida nos arrojará una enorme bola. Atentos, o acabaremos convertidos en tortugas extra-planas.

Estos guerreros son bastante débiles. Un sólo golpe de nuestro ataque especial bastará para librarnos de su molesta presencia.

Arrójale de nuevo la tapa de alcantarilla al tipo que te la lanza.



Utiliza estas repisas para escapar de los enemigos de la zona inferior. Además, los soldados son más vulnerables cuando suben a atacarte.

Cuidadito con estos tíos: te atacan desde lejos...

Son increiblemente famosas, verdes, y unas auténticas estrellas de la pantalla, ya sea de cine, televisión o consola. El equivalente en tortuga de los cuatro mosqueteros nos deleitan con un estupendo regreso a la NES, esta vez en conversión de una máquina recreativa. El juego simultaneo para dos personas equivale a todo un derroche de acción pizzera y tortuguesca como nunca antes viste en tu consola. Después de ser tratado como un simple desperdicio por la Tortugas Ninja, Shredder se ha sacado de la manga un nuevo y peligrosísimo ejercito dispuesto para llevar a cabo su venganza. Una horda de unos 700 exterminadores de tortugas que han capturado de nuevo a April,y que están listos para convertir a nuestros héroes en sopa.Por fortuna no tendremos que enfrentarnos en solitario contra semejante amenaza, sino que podremos contar con la ayuda de un amigo que añada sus fuerza a las nuestras. Eso si, para sobrevivir tendremos que superar ocho truculentos niveles, que incluyen todo tipo de peligros y trampas, como electrocutadores, o láseres, por no mencionar la continua presencia de escorpiones robóticos o guerreros de piedra. Shredder se ha hecho también con los servicios de Tora y Shogun, dos mercenarios alienígenas que nunca hasta el momento han conocido la derrota. La verdad es que aunque Spliter ha preparado con sumo cuidado a las Tortugas Ninja para la batalla - y la redacción de Super Consolas se ha ofrecido para prestarles apoyo- no parece que esta confrontación para liberar a April vaya a ser cosa de coser y cantar... en fin que la fuerza de la pizza os acompañe valientes.

NES

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II

Justo cuando íbamos a salvarla April es secuestrada por Shredder ante nuestros propios ojos.

Hordas de soldados te atacarán desde el tejado y las ventanas de este edificio. Quédate en la izquierda y utiliza tu ataque especial para vencerlos.

Los Roadkill Rodneys son un poco más incordiantes que sus colegas humanos. En cualquier caso si los mantienes en el extremo de la pantalla, los podrás aniquilar con el ataque normal.

El primer guardian emerge de la alfombra en su máquina estilo Julio Verne. April está aterrorizada y no es extraño, ya que está a punto de ser secuestrada. Rocksteady no es sin embargo el mayor peligro al que tendremos que enfrentarnos, aunque eso si, mucho cuidado con los disparos de su pistola.

¡Atención!, algunos enemigos se esconden tras este anuncio... dales su merecido.

Be-Bop no es un hueso fácil de roer, pero aun así se le puede vencer con cierta rápidez, haciendo uso del salto y unos cuantos ataques especiales.

Los dos roedores metálicos pueden ser destruidos con sólo dos golpes, pero son bastante escurridizos. Lo mejor es tratar de liquidarlos nada más salir de sus guaridas.

Pasa rápidamente bajo las barras cuando estas suban hacia el techo.

Estás frente a el Professor Stockman. Quédate en la parte superior de la pantalla y golpéale desde allí. Con un poco de fortuna tu camino quedará libre en unos cuantos instantes..

¡Uff!, ¡qué tios más desagradables!. ¡Pero que veo, si ahí está April!... ¡si pudiera alcanzarla!. Pero no, Shredder vuelve a hacer de las suyas, y parece que tendremos que hacer frente a otros cuantos niveles antes de poder rescatarla.





Unos cuantos golpes con salto serán suficientes para librarnos de estos molestos hombres de hielo.

Nivel 4

Si quieres reírte y de paso perder algo de tiempo prueba a caerte por este agujero.

Quédate en la parte superior de la pantalla para evitar este bulldozer.

Estos fríos y calculadores enemigos poseen un arsenal de misiles que amenazan con volarte el caparazón de tu espalda. Empújales a fuerza de golpes hacia el extremo derecho de la pantalla hasta que consigas eliminarlos.

Cuidado, por que las apariencias engañan. Estos coches se abalanzarán repentinamente sobre ti y te harán papilla si no los esquivas a tiempo.

Nivel 5

Utiliza los postes del parking como armas. Cógelos y lánzaselos a la cabeza a tus perseverantes enemigos.

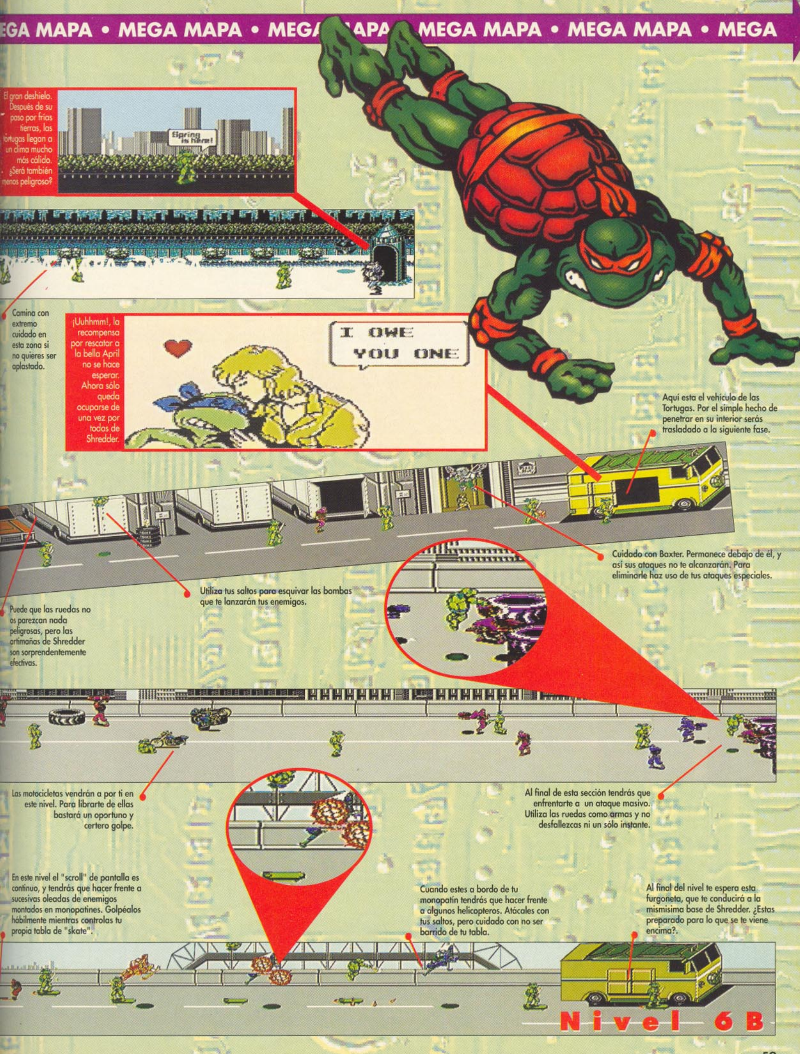
Camina a lo largo de la parte super de la pantalla para evitar los coche

Nivel

Nuestros atacantes se están volviendo cada vez más peligrosos. Si te agarran líbrate de sus manos mediante un golpe o un ágil y oportuno salto.

Dos despiadados robots al volante de un precioso T-Bird tratan por todos los medios de convertirnos en una pegatina para el asfalto. Un salto con patada y se arrepentirán de haberlo intentado.

Los helicópteros dorados son peligrosísimos, aunque por fortuna no hay demasiados en este nivel. Necesitan muchos más golpes que los azules para ser destruidos.



El gran deshielo. Después de su paso por frías tierras, las tortugas llegan a un clima mucho más cálido. ¿Será también menos peligroso?

Camina con extremo cuidado en esta zona si no quieres ser aplastado.

¡Uuhhmm!, la recompensa por rescatar a la bella April no se hace esperar. Ahora sólo queda ocuparse de una vez por todas de Shredder.

Aquí esta el vehículo de las Tortugas. Por el simple hecho de penetrar en su interior serás trasladado a la siguiente fase.

Cuidado con Baxter. Permanece debajo de él, y así sus ataques no te alcanzarán. Para eliminarle haz uso de tus ataques especiales.

Utiliza tus saltos para esquivar las bombas que te lanzarán tus enemigos.

Puede que las ruedas no os parezcan nada peligrosas, pero las artimañas de Shredder son sorprendentemente efectivas.

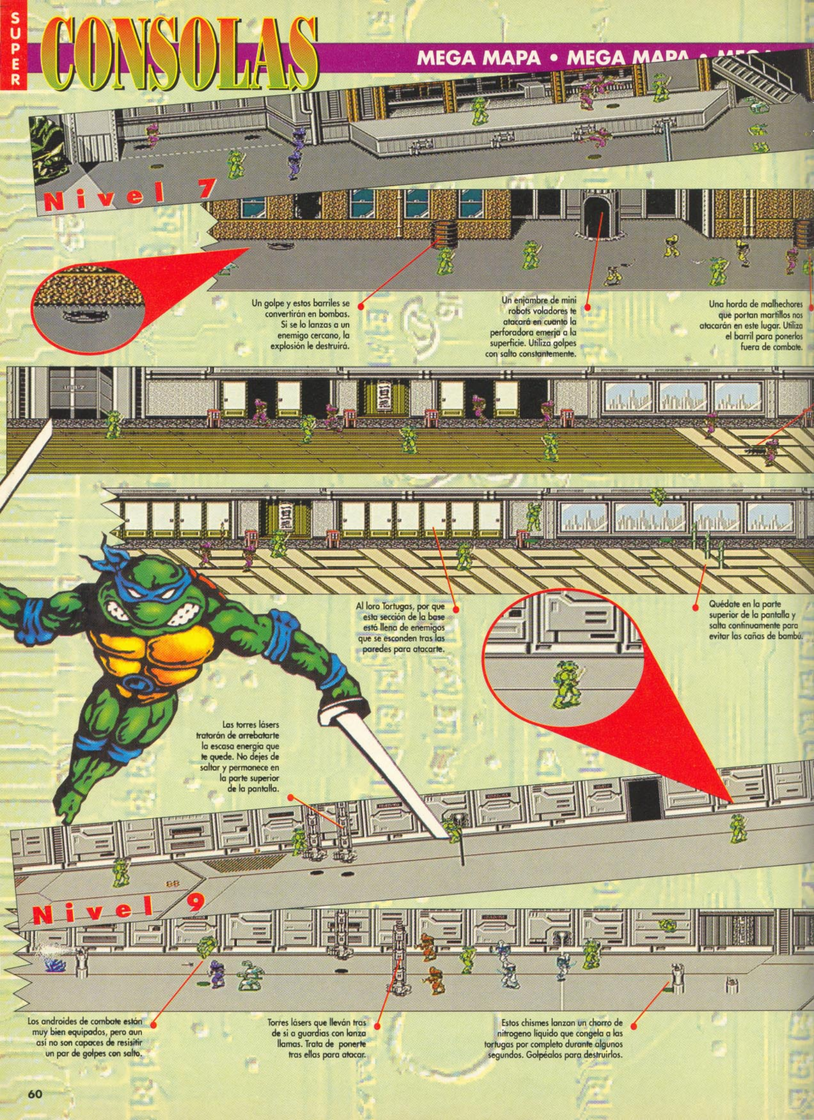
Las motocicletas vendrán a por ti en este nivel. Para librarte de ellas bastará un oportuno y certero golpe.

Al final de esta sección tendrás que enfrentarte a un ataque masivo. Utiliza las ruedas como armas y no desfallezcas ni un sólo instante.

En este nivel el "scroll" de pantalla es continuo, y tendrás que hacer frente a sucesivas oleadas de enemigos montados en monopatines. Golpéalos hábilmente mientras controlas tu propia tabla de "skate".

Cuando estes a bordo de tu monopatín tendrás que hacer frente a algunos helicopteros. Atácales con tus saltos, pero cuidado con no ser barrido de tu tabla.

Al final del nivel te espera esta furgoneta, que te conducirá a la mismísima base de Shredder. ¿Estas preparado para lo que se te viene encima?.


Nivel 7
Un golpe y estos barriles se convertirán en bombas. Si se lo lanzas a un enemigo cercano, la explosión le destruirá.
Un enjambre de mini robots voladores te atacará en cuanto la perforadora emerja a la superficie. Utiliza golpes con salto constantemente.
Una horda de malhechores que portan martillos nos atacarán en este lugar. Utiliza el barril para ponerlos fuera de combate.
Al loro Tortugas, por que esta sección de la base está llena de enemigos que se esconden tras las paredes para atacarte.
Quédate en la parte superior de la pantalla y salta continuamente para evitar las cañas de bambú.
Las torres láseres tratarán de arrebatarte la escasa energía que te quede. No dejes de saltar y permanece en la parte superior de la pantalla.
Nivel 9
Los androides de combate están muy bien equipados, pero aun así no son capaces de resisitir un par de golpes con salto.
Torres láseres que llevan tras de si a guardias con lanza llamas. Trata de ponerte tras ellas para atacar.
Estos chismes lanzan un chorro de nitrogeno líquido que congela a las tortugas por completo durante algunos segundos. Golpéalos para destruirlos.



Estas torres lásers son increíblemente grandes y peligrosas, pero manteniéndonos en la parte superior de la pantalla podremos superarlas sin problemas.

Granitor, el guerrero de piedra es un tipo duro de pelar. Presta atención a su puño y a su pistola o lo pagarás caro.

Aquí se encuentra Splinter, amarrado a un poste. Si le liberas te ofrecerá algunos buenos consejos... no en vano es vuestro maestro.



SUPER TRUCO

Para poder escoger el nivel en que quieres jugar utiliza el siguiente truco:

Pulsa en primer lugar ARRIBA, DERECHA dos veces, ABAJO tres veces, IZQUIERDA cuatro veces,, B, A, y finalmente START.

Si por contrario prefieres conseguir unas cuantas vidas extra, utiliza, la siguiente combinación:

Pulsa ABAJO cinco veces, DERECHA siete veces, B, A, y finalmente START.

El humor es uno de los mejores ingredientes del juego. Si te caes por esta alcantarilla, el siguiente mensaje aparecera ante tus ojos: "¿Quién ha apagado las luces?".

Completa este nivel y Splinter te mostrará su inmensa gratitud, tal y como puedes ver. Ahora es el momento de encontrar a Shredder y darle su merecido.

THANK YOU MY TURTLES!

Mucho cuidado, por que tras estas puertas de papel blanco se esconden unos temibles tigres que se abalanzarán sobre ti en un ataque tan furioso como despiadado.

Este tipo te intentará detener arrojándote un panel de la pared que volará hacia ti dando vueltas.

Aquí está Shogun, el peor guardian de todos. Un sólo toque de su mortifera arma, y toda nuestra energía se desvanecerá instantáneamente. Para eliminarle repite esta secuencia: acércate para golpearle a la vez que saltas, y luego aléjate para evitar sus ataques.

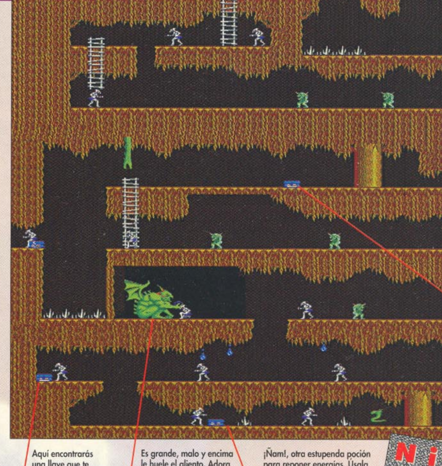
Nivel 8

Llegados a la batalla final, primero tendremos que enfrentarnos con Krang antes de vernos la cara con Shredder. Mucho cuidado con las afiladas garras de nuestro perverso enemigo.

Robots super-veloces seguidos de peligrosos maniacos armados con martillos. Deshazte de los robots a puñetazos, y utiliza los golpes con salto para los demás enemigos.

ESCOGE UNA POCION

- Demoledor- está en la esquina superior izquierda del nivel 4. Es necesaria para eliminar al jefe..
- Crucifijo- está en las afueras del castillo. Es necesario para que acuda el rey de las gárgolas..
- Vida- los pequeños corazones están esparcidos a lo largo de todos los niveles.
- Moneda de oro- la encontrarás cerca del comienzo del nivel tres; llévala contigo..
- Llave de oro redonda- sirve para abrir la puerta que hay al final del nivel 2.
- Llave de oro cuadrada – no sirve para nada, excepto para ocupar un valisoso espacio.
- Llave verde redonda – muy importante; esta llave te permite entrar en las cuevas (nivel 5).
- Llave verde cuadrada – baja la palanca en el nivel 2 , y podrás recoger esta llave..
- Llave blanca redonda – de nuevo, otra llave que no sirve absolutamente para nada.
- Llave blanca cuadrada – está en la esquina superior izquierda del nivel 2. Abre la puerta del castillo.
- Varita mágica – está en el nivel 4. Produce un efecto inesperado en tu antorcha. Descúbrelo.
- Máscara – se halla en la entrada del nivel 5. Póntela antes de entrar.
- Poción vacia – cógela si quieres, pero la triste realidad es que no vale para nada.
- Poción de salud – se encuentra repartida por todos los niveles y sirve para reponer tu energía.
- Poción de inmunidad – te hace invulnerable por algunos instantes. No dejes de cogerla.
- Poción de salto – la podrás encontrar en el nivel 1. Te permite saltar más lejos.
- Poción de super salto – úsala con el demoledor para acabar con el enemigo del final del nivel 4.
- Poción de energia – repone por completo tu barra de energía, así que no dejes de recogerla.
- Llave inglesa – sirve para deshabilitar el campo de fuerza del nivel 4.
- Antorcha – se encuentra en el nivel 3, y se utiliza en elinterior del castillo (nivel 4).



Aquí encontrarás una llave que te permitirá entrar al final del nivel 2.

Es grande, malo y encima le huele el aliento. Adora el fuego. Golpéale y esquiva sus llamaradas.

¡Ñam!, otra estupenda poción para reponer energías. Usala con cuidado para recargar tus fuerzas en niveles posteriores.

Niv

Aquí encontrarás la llave cuadrada blanca que te permitirá entrar en el castillo. Usa el distorsionador del tiempo para transportarte hacia atrás al comienzo del nivel.

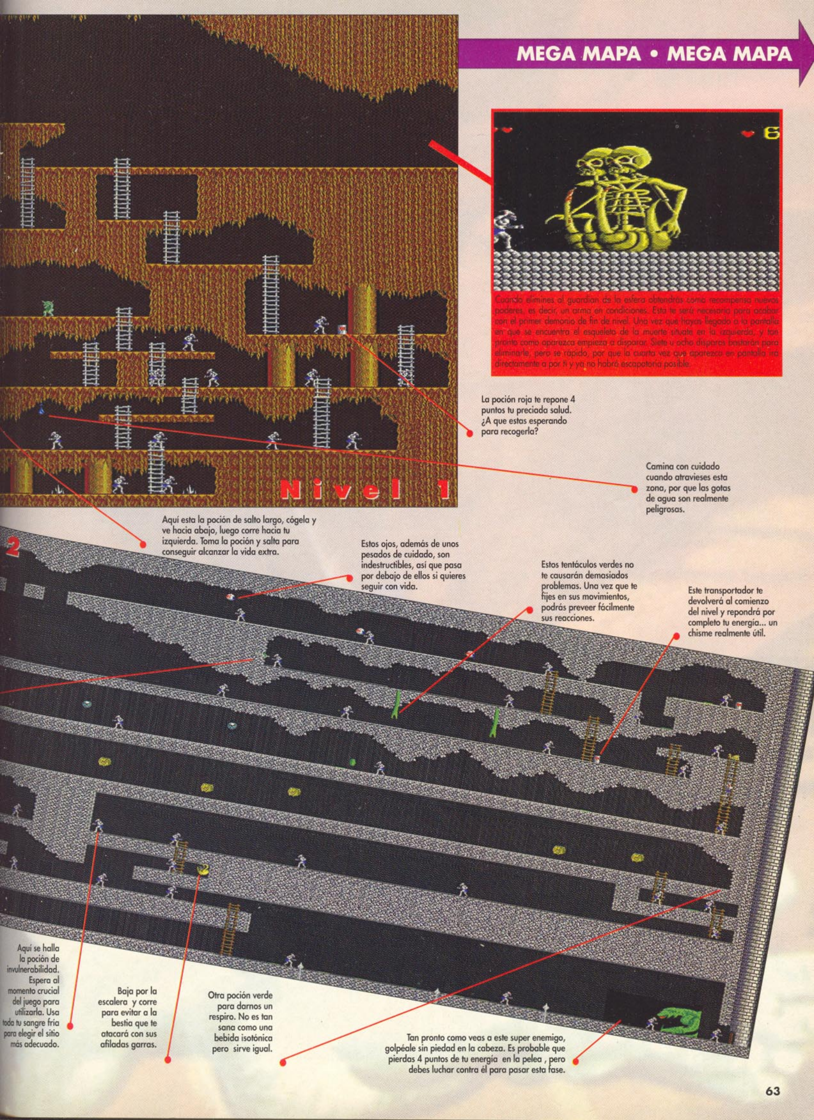
Esta palanca tiene un mensaje sobre ella diciendo que no la toques, si lo haces se cargará de electricidad en partes posteriores del nivel.

Cuando empujas la palanca la electricidad que fluye se para . Aprovecha entonces para coger la llave verde. No pierdas el tiempo con la poción ya que no vale para nada.

Seguramente os retorcisteis en vuestros asientos de satisfacción cuando Tecmagik anunció su intención de convertir para la Master System uno de los mayores éxitos producidos para los ordenadores de 16 bits, el legendario "Shadow of the Beast" de Psygnosis. Olvidar cualquier duda que podáis tener acerca de la jugabilidad, gráficos o presentación: el juego es todo un número uno. El argumento es el mismo. En una lejana y misteriosa tierra un muchacho ha sido secuestrado por los magos de Maletoth, que además han ejecutado sin piedad alguna a su padre. Ahora, convertido ya en todo un hombre, el chico buscará venganza, y para ello deberá recorrer los seis enormes niveles que componen el juego y que nosotros os ofrecemos en nuestras páginas. Al empezar la partida tus únicas posesiones son tres vidas y la habilidad de tus manos guerreras, pues no cuentas con ningún tipo de arma. Tu objetivo es claro: derrotar a las huestes de Maletoth, y obtener así tu ansiada venganza. El camino es largo, pero nada detendrá tus ansias de victoria. ¡Animo, valiente!



SHADOW OF THE BEAST



Cuando elimines al guardian de la esfera obtendrás como recompensa nuevos poderes, es decir, un arma en condiciones. Esta te será necesario para acabar con el primer demonio de fin de nivel. Una vez que hayas llegado a la pantalla en que se encuentra el esqueleto de la muerte situate en la izquierda, y tan pronto como aparezca empieza a disparar. Siete u ocho disparos bastarán para eliminarle, pero se rápido, por que la cuarta vez que aparezca en pantalla irá directamente a por ti y ya no habrá escapatoria posible.

La poción roja te repone 4 puntos tu preciada salud. ¿A que estas esperando para recogerla?

Camina con cuidado cuando atravieses esta zona, por que las gotas de agua son realmente peligrosas.

Aquí esta la poción de salto largo, cógela y ve hacia abajo, luego corre hacia tu izquierda. Toma la poción y salta para conseguir alcanzar la vida extra.

Estos ojos, además de unos pesados de cuidado, son indestructibles, así que pasa por debajo de ellos si quieres seguir con vida.

Estos tentáculos verdes no te causarán demasiados problemas. Una vez que te fijes en sus movimientos, podrás preveer fácilmente sus reacciones.

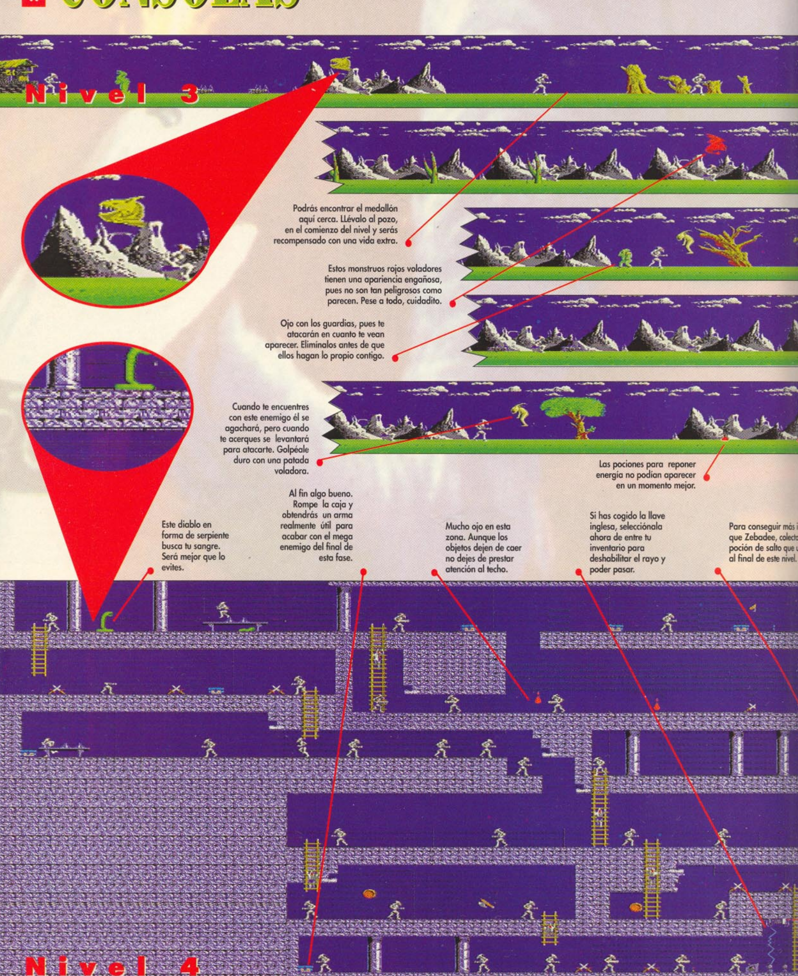
Este transportador te devolverá al comienzo del nivel y repondrá por completo tu energía... un chisme realmente útil.

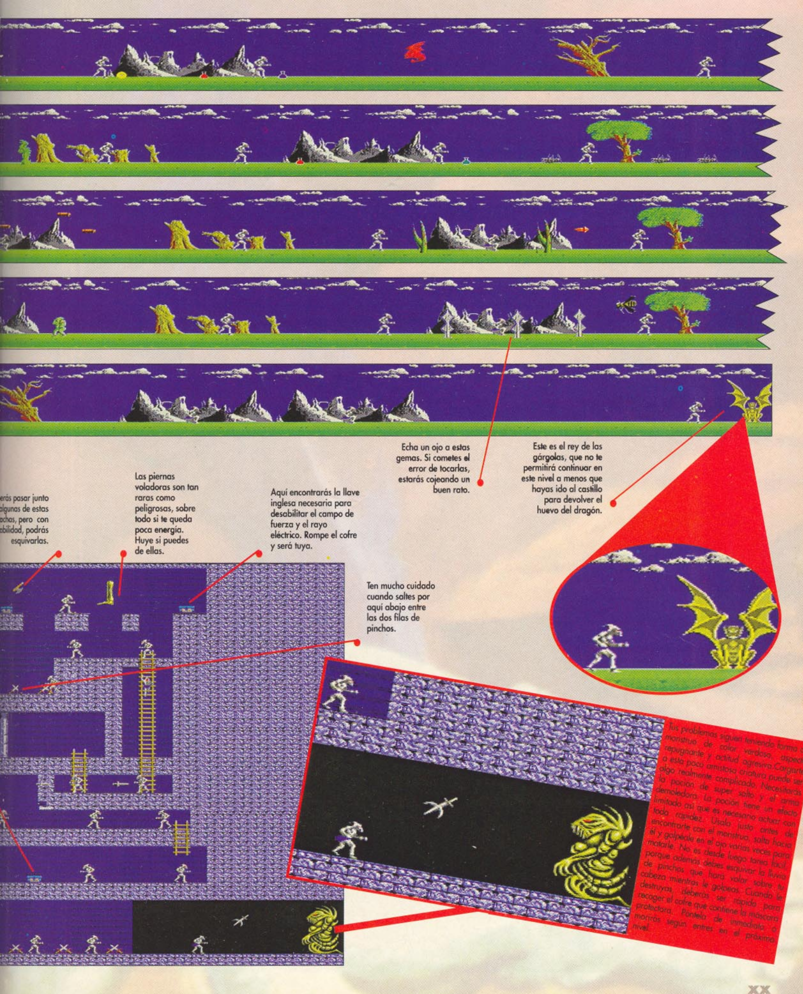
Aquí se halla la poción de invulnerabilidad. Espera al momento crucial del juego para utilizarla. Usa toda tu sangre fría para elegir el sitio más adecuado.

Baja por la escalera y corre para evitar a la bestia que te atacará con sus afiladas garras.

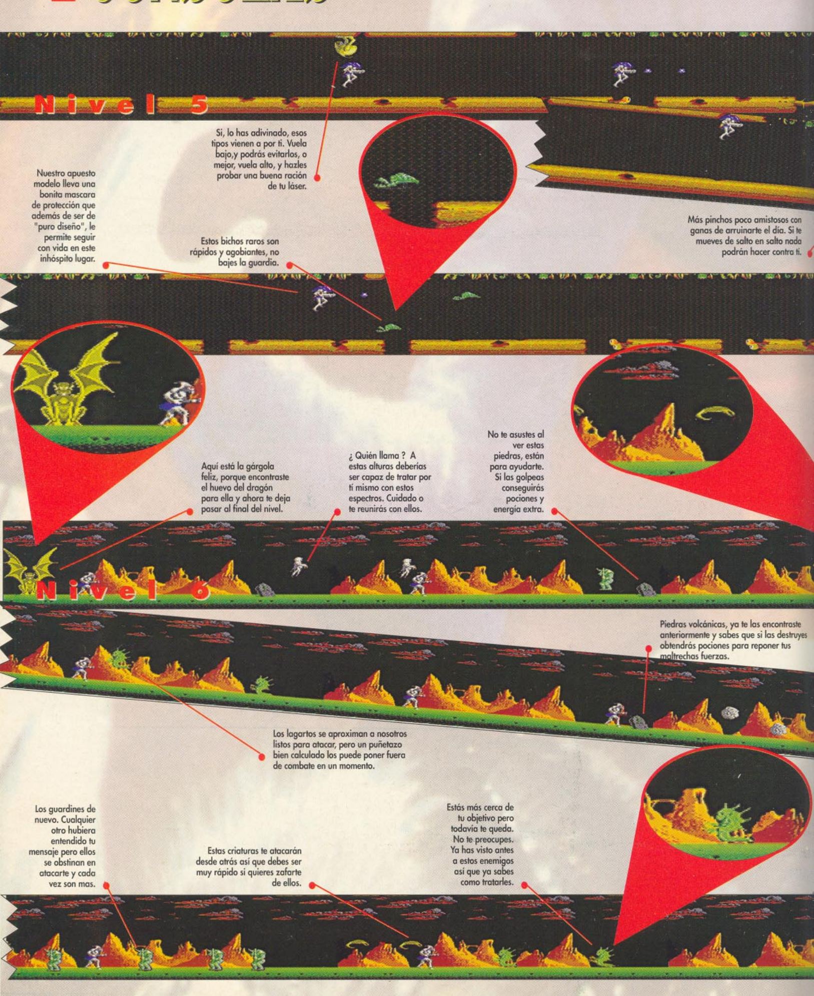
Otra poción verde para darnos un respiro. No es tan sana como una bebida isotónica pero sirve igual.

Tan pronto como veas a este super enemigo, golpéale sin piedad en la cabeza. Es probable que pierdas 4 puntos de tu energía en la pelea , pero debes luchar contra él para pasar esta fase.


Nivel 3
Podrás encontrar el medallón aquí cerca. LLévalo al pozo, en el comienzo del nivel y serás recompensado con una vida extra.
Estos monstruos rojos voladores tienen una apariencia engañosa, pues no son tan peligrosos como parecen. Pese a todo, cuidadito.
Ojo con los guardias, pues te atacarán en cuanto te vean aparecer. Elimínalos antes de que ellos hagan lo propio contigo.
Cuando te encuentres con este enemigo él se agachará, pero cuando te acerques se levantará para atacarte. Golpéale duro con una patada voladora.
Las pociones para reponer energía no podían aparecer en un momento mejor.
Este diablo en forma de serpiente busca tu sangre. Será mejor que lo evites.
Al fin algo bueno. Rompe la caja y obtendrás un arma realmente útil para acabar con el mega enemigo del final de esta fase.
Mucho ojo en esta zona. Aunque los objetos dejen de caer no dejes de prestar atención al techo.
Si has cogido la llave inglesa, selecciónala ahora de entre tu inventario para deshabilitar el rayo y poder pasar.
Para conseguir más i
que Zebadee, colecta
poción de salto que u
al final de este nivel.
Nivel 4



A • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA •
Echa un ojo a estas gemas. Si cometes el error de tocarlas, estarás cojeando un buen rato.
Este es el rey de las gárgolas, que no te permitirá continuar en este nivel a menos que hayas ido al castillo para devolver el huevo del dragón.
erás pasar junto algunas de estas achas, pero con abilidad, podrás esquivarlas.
Las piernas voladoras son tan raras como peligrosas, sobre todo si te queda poca energía. Huye si puedes de ellas.
Aquí encontrarás la llave inglesa necesaria para desabilitar el campo de fuerza y el rayo eléctrico. Rompe el cofre y será tuya.
Ten mucho cuidado cuando saltes por aquí abajo entre las dos filas de pinchos.
Tus problemas siguen teniendo forma de monstruo de color verdoso, aspecto repugnante y actitud agresiva. Cargarte a esta poco amistosa criatura puede ser algo realmente complicado. Necesitarás la poción de super salto y el arma demoledora. La poción tiene un efecto limitado así que es necesario actuar con toda rapidez. Usala justo antes de encontrarte con el monstruo, salta hacia él y golpéale en el ojo varias veces para matarle. No es desde luego tarea fácil, porque además debes esquivar la lluvia de pinchos que hará volar sobre tu cabeza mientras le golpeas. Cuando le destruyas, deberás ser rápido para recoger el cofre que contiene la máscara protectora. Pontela de inmediato o morirás según entres en el próximo nivel.



Si, lo has adivinado, esos tipos vienen a por ti. Vuela bajo,y podrás evitarlos, o mejor, vuela alto, y hazles probar una buena ración de tu láser.

Nuestro apuesto modelo lleva una bonita mascara de protección que además de ser de "puro diseño", le permite seguir con vida en este inhóspito lugar.

Estos bichos raros son rápidos y agobiantes, no bajes la guardia.

Más pinchos poco amistosos con ganas de arruinarte el día. Si te mueves de salto en salto nada podrán hacer contra ti.

Aquí está la gárgola feliz, porque encontraste el huevo del dragón para ella y ahora te deja pasar al final del nivel.

¿ Quién llama ? A estas alturas deberías ser capaz de tratar por ti mismo con estos espectros. Cuidado o te reunirás con ellos.

No te asustes al ver estas piedras, están para ayudarte. Si las golpeas conseguirás pociones y energía extra.

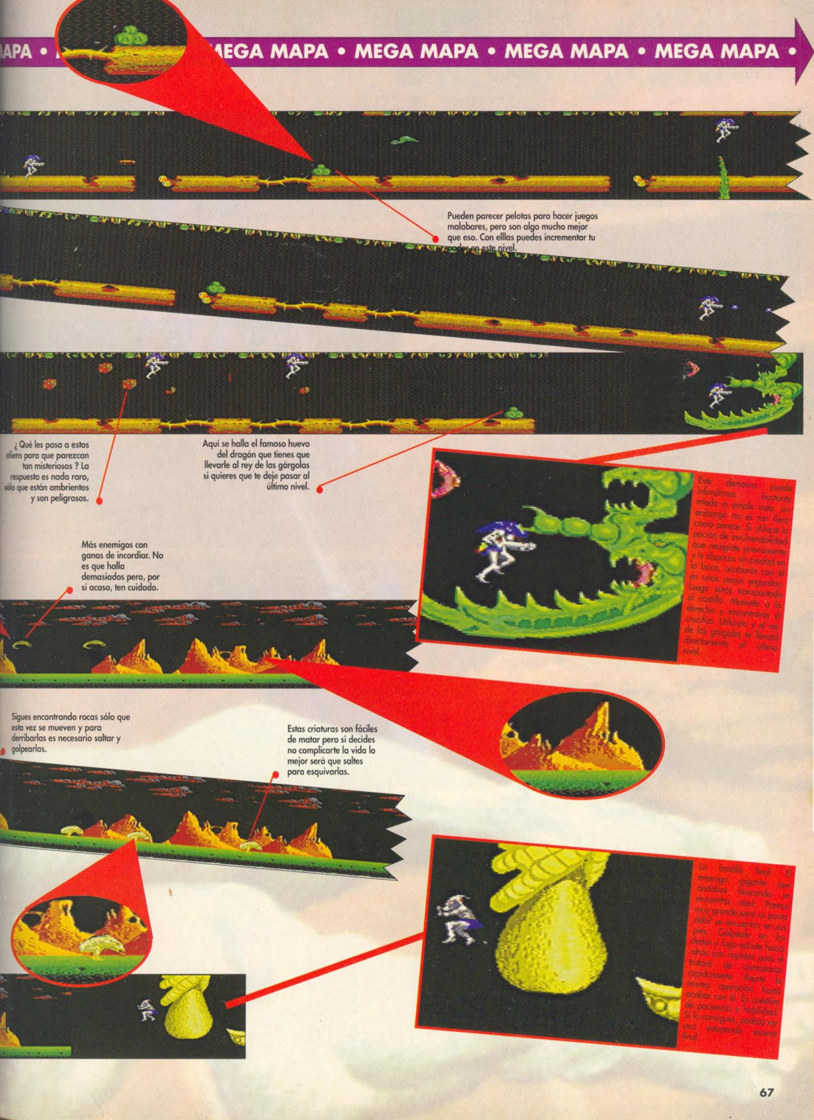
Piedras volcánicas, ya te las encontraste anteriormente y sabes que si las destruyes obtendrás pociones para reponer tus maltrechas fuerzas.

Los lagartos se aproximan a nosotros listos para atacar, pero un puñetazo bien calculado los puede poner fuera de combate en un momento.

Los guardines de nuevo. Cualquier otro hubiera entendido tu mensaje pero ellos se obstinan en atacarte y cada vez son mas.

Estas criaturas te atacarán desde atrás así que debes ser muy rápido si quieres zafarte de ellos.

Estás más cerca de tu objetivo pero todavía te queda. No te preocupes. Ya has visto antes a estos enemigos así que ya sabes como tratarles.



Pueden parecer pelotas para hacer juegos malabares, pero son algo mucho mejor que eso. Con elllas puedes incrementar tu poder en este nivel.

¿ Qué les pasa a estos aliens para que parezcan tan misteriosos ? La respuesta es nada raro, sólo que están ambrientos y son peligrosos.

Aquí se halla el famoso huevo del dragón que tienes que llevarle al rey de las gárgolas si quieres que te deje pasar al último nivel.

Este demonio puede infundirnos bastante miedo a simple vista, sin embargo no es tan fiero como parece. Si utilizas la poción de invulnerabilidad que recogiste previamente y le disparas sin piedad en la boca, acabarás con él en unos pocos segundos. Luego serás transportado al castillo. Muévete a la derecha y encontrarás el crucifijo. Utilízalo y el rey de las gárgolas te llevará directamente al último nivel.

Más enemigos con ganas de incordiar. No es que halla demasiados pero, por si acaso, ten cuidado.

Sigues encontrando rocas sólo que esta vez se mueven y para derribarlas es necesario saltar y golpearlas.

Estas criaturas son fáciles de matar pero si decides no complicarte la vida lo mejor será que saltes para esquivarlas.

La batalla final. El enemigo gigante que andabas buscando se encuentra aquí. Parece muy grande pero su punto débil se encuentra en sus pies. Golpéale en los dedos y lugo échate hacia atrás con rapidez pues el tratará de contratacar rapidamente. Repite la misma operación hasta acabar con él. Es cuestión de paciencia y habilidad. Si lo consigues, podrás ver una estupenda escena final.





Nivel 1

El primer nivel no es precisamente el más difícil de los que vas a encontrar a lo largo del juego, pero aun así, contiene una buena cantidad de invasores sedientos de sangre terrícola. Muchas de las oleadas alienígenas pueden ser destruidas con un solo super-disparo, que puedes conseguir dejando pulsado el botón de disparo hasta que la barra de la parte inferior de la pantalla llegue al máximo.

Unos pocos disparos certeros acabarán con las naves del comienzo.

Vigila las hordas de naves que atacan en formación. Ponte en el tope de la pantalla y dispara contra la primera, luego haz ráfagas para acabar con el resto.

Estas formaciones rotatorias de aliens deberían causarte pocos problemas si utilizas contra ellos otro super disparo cuando forman barreras en frente de ti.



Nivel 2

El segundo nivel del juego es idéntico al primero de la maquina arcade original de Irem (si la conocéis jugaréis con ventaja). A lo largo de la fase nos tendremos que enfrentar con una buena cantidad de pequeños robots, que en principio podremos destruir con uno o dos disparos normales. Sin embargo, en más de una ocasión nos veremos rodeados por una oleada de estos pequeños pero incordiantes enemigos, que tratarán de aniquilarnos por todos los medios; en estos casos lo mejor será no vacilar un sólo instante en hacer uso de nuestro potente y eficaz super-disparo.

La especie de satélite que se une a nuestra nave puede ser de gran ayuda si lo mandamos hacia nuestros enemigos y seguimos disparando.

Una vez que te hayas ocupado de las primeras oleadas de naves, haz lo propio con las bases de las que proceden.

Cuando atravieses este estrecho pasadizo, y como medida preventiva no dejes de utilizar tus super-disparos para dejarte libre el camino.

Manten bien las distancias en esta zona, por que una vez que hayas destruido al pez, éste se estrellará contra el suelo y su explosión puede alcanzar a tu nave.

Para atravesar sin problemas estas cascadas pulsa arriba y derecha, esto contrarestará la corriente y te permitirá pasar cómodamente.

Nivel 3

Criaturas naranjas con aspecto de pez se estrellarán bajo tu nave en este tercer nivel. Necesitarás ser cuidadoso en las cascadas, donde la corriente de agua te arrastrará y tu nave correrá peligro de estrellarse contra el suelo. Otros tipos de alienígenas anfibios merodearán a tu alrededor, y en general el mejor consejo que te podemos dar es que te mantengas en la parte superior de la pantalla sin cesar de disparar.

Asegúrate de eliminar estos aliens antes de que lleguen a tocar una pared, pues si lo hacen se dividirán en dos y se multiplicarán tus problemas.

Estos cangrejos no son demasiado peligrosos, pero si pese a todo quieres que no te causen problemas, evita sus ataques por anticipado destruyendo las bases de las que salen.

Este cangrejo azul es un poco más duro de pelar que sus congéneres más pequeños, ya que no contento con incordiarte con sus disparos lásers, te lanzará también unas extrañas criaturas. Trata de incrementar tu armamento al principio del nivel para atacarle con más garantías, y aun así no te olvides de tus super-disparos.

En la era dorada de los mata-marcianos, cuando Konami acababa de lanzar sus legendarios "Nemesis" y "Life Force", "R-Type" hizó su debú en el mundo de las máquinas recreativas de la mano de Irem, su creadora, alcanzando un éxito aun recordado. Esta versión para la Super Nintendo, oportunamente rebautizada como "Super R-Type", conserva plenamente toda la jugabilidad y la emoción de la versión original, ofreciéndonos siete espeluznantes niveles tan repletos de naves alienígenas como de mortíferas trampas. El juego es un auténtico desafio a las habilidades de los más curtidos jugadores de este tipo de arcades, aunque de hecho su desarrollo sigue la misma simple idea de siempre: "disparar, disparar y disparar". En fin, estamos seguros que nuestros trucos, mapas y consejos os resultarán de inestimable ayuda para escapar sanos y victoriosos de tan increible aventura galáctica.

SUPER NINTENDO

SUPER R-TYPE

Bien, has llegado al final del primer nivel, ¿no ha sido tan difícil, verdad? Pero no te confíes, lo que falta por venir es mucho más duro...

l láser alienígena puede r fácilmente destruido si concentras todo tu poder de fuego y lo sueltas en su cara en un solo disparo.

Deshazte de las torretas de disparo de los ascensores antes de intentar pasar a través de ellas.

Tan pronto como la serpiente gigante aparezca, acribíllala con super disparos en su cabeza.

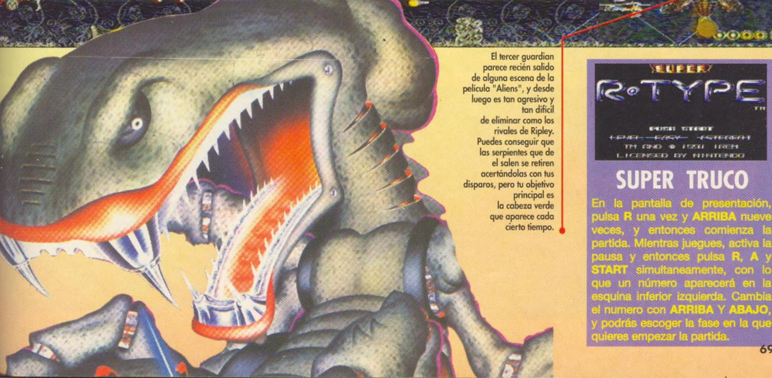
¡Por fin!, el guardián de fin de fase. Esta nave tiene 4 satélites alrededor, que debes destruir en primer lugar, para a continuación concentrar todo el poder de tus disparos en el cuerpo principal.

Cada tipo de disparo es más o menos efectivo con cada nave alien. Descúbrelo rápidamente, o por el contrario tu nave durará poco tiempo en pantalla.

Estos robots se deslizan a lo largo del techo y del suelo. Cuando los veas aparecer sitúate en línea con ellos, y conviértelos en cenizas galácticas con un único y certero super disparo.

Tan pronto como el guardián del final de la fase dos aparezca empieza a dispararle a la boca rápidamente. Aléjate para evitar los disparos de sus ojos, de nuevo repite tu ataque, y así sucesivamente.



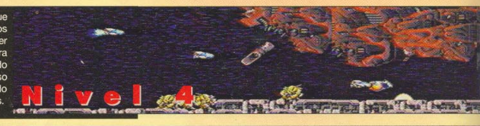


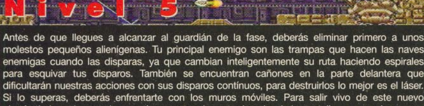
El tercer guardián parece recién salido de alguna escena de la película "Aliens", y desde luego es tan agresivo y tan difícil de eliminar como los rivales de Ripley. Puedes conseguir que las serpientes que de el salen se retiren acertándolas con tus disparos, pero tu objetivo principal es la cabeza verde que aparece cada cierto tiempo.

SUPER TRUCO

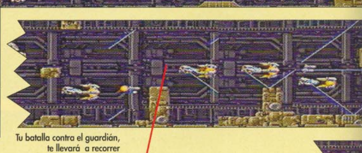
En la pantalla de presentación, pulsa **R** una vez y **ARRIBA** nueve veces, y entonces comienza la partida. Mientras juegues, activa la pausa y entonces pulsa **R**, **A** y **START** simultaneamente, con lo que un número aparecerá en la esquina inferior izquierda. Cambia el numero con **ARRIBA** Y **ABAJO**, y podrás escoger la fase en la que quieres empezar la partida.

El cuarto escenario se compone de una gigantesca nave alienígena que contiene poderosas defensas y algunos sistemas de armamento ocultos a simple vista. Tu objetivo principal son los propulsores, que pueden ser fácilmente destruidos si concentras todo el poder de tu disparo, otra alternativa es esquivarlos y pasar entre ellos una vez que han explusado su chorro de fuego. Lo único malo de esta maniobra es que si el pulso te falla puedes acabar con los dedos chamuscados. Ten cuidado también co con las bajadas que hace la nave para tratar de aplastarnos.





Antes de que llegues a alcanzar al guardián de la fase, deberás eliminar primero a unos molestos pequeños alienígenas. Tu principal enemigo son las trampas que hacen las naves enemigas cuando las disparas, ya que cambian inteligentemente su ruta haciendo espirales para esquivar tus disparos. También se encuentran cañones en la parte delantera que dificultarán nuestras acciones con sus disparos contínuos, para destruirlos lo mejor es el láser. Si lo superas, deberás enfrentarte con los muros móviles. Para salir vivo de este nuevo obstáculo lo mejor es mirar contínuamente a la parte derecha de la pantalla, para ver los muros que van apareciendo. Finalmente, también hay zonas donde el fuego se concentra, que no son visibles aparentemente, sólo se revela cuando nos aproximamos a ellas.



Tu batalla contra el guardián, te llevará a recorrer incontables pantallas, y muchas de ellas contienen sofisticadas armas. Asegúrate de conseguir los misiles y un arma poderosa para poder disparar al ojo del guardián cuando éste se abra.

El penúltimo escenario incorpora como novedad varios tipos de robots. Aunque se pueden eliminar con cierta facilidad hay que ser muy rápido para impedir que se multipliquen peligrósamente. Ocurre lo mismo con las torretas de fuego que emergen de los decorados, la táctica es la misma: destruirlas antes de que sean operativas. Tras superar estos inconvenientes, entraremos en desfiladeros que se forman en los bordes de la pantalla y en los que nuestros enemigos aprovechan para concentrar su ataque. La táctica es similar, concentrar el fuego y hacer super disparos.

Coge las ayudas que se hallan dispersas por los escenarios y consigue mayores poderes.Este, por ejemplo, incrementa la velocidad.

Si te apetece un baño éste no es el lugar adecuado. Un toque y la lava te freirá al instante.

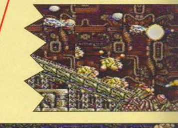
Nivel 6A

Estarás en un grave aprieto en esta zona sin tu olfato para el peligro. Será mejor que le pilles el tranquillo a esta zona y lo pongas rápidamente en práctica.

En esta parte del nivel hay muchas ayudas para coger. Sin embargo también hay demasiados peligrosos enemigos y puede ser mejor no tratar de cogerlas para evitar riesgos.

Pon fuera de combate las bases tan pronto como puedas para que no puedan salir los aliens de ellas.

En todos las direcciones donde vayas encontrarás horrorosos aliens o armas apuntándote. No puedes esconderte así que dispara y vete.



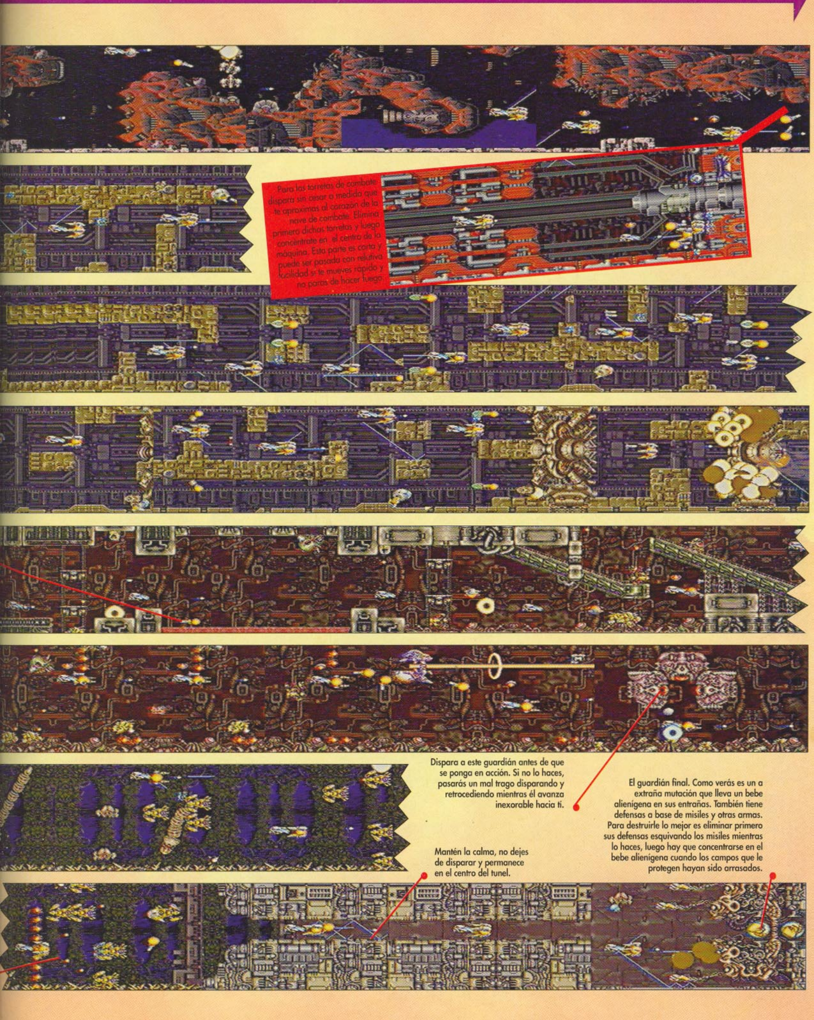
Nivell 6B

El último nivel, el final está en juego. Será mejor que reflexiones un poco. Vas a tener que luchar contra serpientes de arena, escorpiones y cangrejos. Las serpientes pueden ser destruidaspero es mejor concentrarse en squivarlas y destruir mientras a los cangrejos. El problema principal que hay con los escorpiones amarillos es que necesitan un buen número de disparos para ser destruidos y encima tienen la desagradable costumbre de atacarnos por detrás, donde somos más vulnerables. Si la nave está un poco baja de armamento es posible que no duremos mucho. Después se llega a un largo y estrecho tunel donde todo nos cierra el paso, es la última etapa antes de llegar al guardian. Estate preparado.

Las serpientes de arena son muy incómodas de tratar, ya que aunque puedes destruirlas con algunos disparos bien centrados en la cabeza, es más conveniente esquivarlas.

Aquí hay algunas cápsulas de armamento. Para recogerlas es mejor librarse primero de los aliens.

Estos escorpiones llevan un aguijón en su cola. Dispárales rápidamente o concentra un super tiro para acabar con ellos de una vez por todas.



Para las torretas de combate dispara sin cesar a medida que te aproximas al corazón de la nave de combate. Elimina primero dichas torretas y luego concentrate en el centro de la máquina. Esta parte es corta y puede ser pasada con relativa facilidad si te mueves rápido y no paras de hacer fuego.
Dispara a este guardián antes de que se ponga en acción. Si no lo haces, pasarás un mal trago disparando y retrocediendo mientras él avanza inexorable hacia ti.
El guardián final. Como verás es un a extraña mutación que lleva un bebe alienígena en sus entrañas. También tiene defensas a base de misiles y otras armas. Para destruirle lo mejor es eliminar primero sus defensas esquivando los misiles mientras lo haces, luego hay que concentrarse en el bebe alienígena cuando los campos que le protegen hayan sido arrasados.
Mantén la calma, no dejes de disparar y permanece en el centro del tunel.

Si eres un maestro en coger y arrojar los bloques azules este nivel no tendrá problemas para ti. El truco está en hacer justo eso con los bonus situados en la zona superior. Hay tan sólo una vida extra (en el tercer bloque).

Yoshi's Island 2

Uno de los momentos más agradables del juego es cuando coges un caparazón y lo lanzas en línea recta contra los Koopas como si fueran bolos. Si consigues darles a todos obtendrás una flamante vida extra.

Salta sobre las plataformas y estas girarán. No tendrás problemas a menos que se te ocurra saltar. Si activas los interruptores del palacio, los bloques de debajo se rellenarán.

Salta sobre ese bloque y una enredadera comenzará a crecer en dirección al cielo. Arriba del todo hay algunas monedas.Vosotros mismos decidís si merece o no la pena el esfuerzo de la escalada.

Yoshi's Island 3

Salta debajo de los bloques para acabar con este Koopa. Esta técnica es igualmente efectiva con otros muchos enemigos. No dejes de comprobar todos los bloques para encontrar enredaderas y bonus.

Saltos rápidos son lo único que te puede salvar de estos enloquecidos koopas sin caparazón.Si ves a uno con una capa "flasheante",salta sobre el para descubrir una bonita sorpresa.

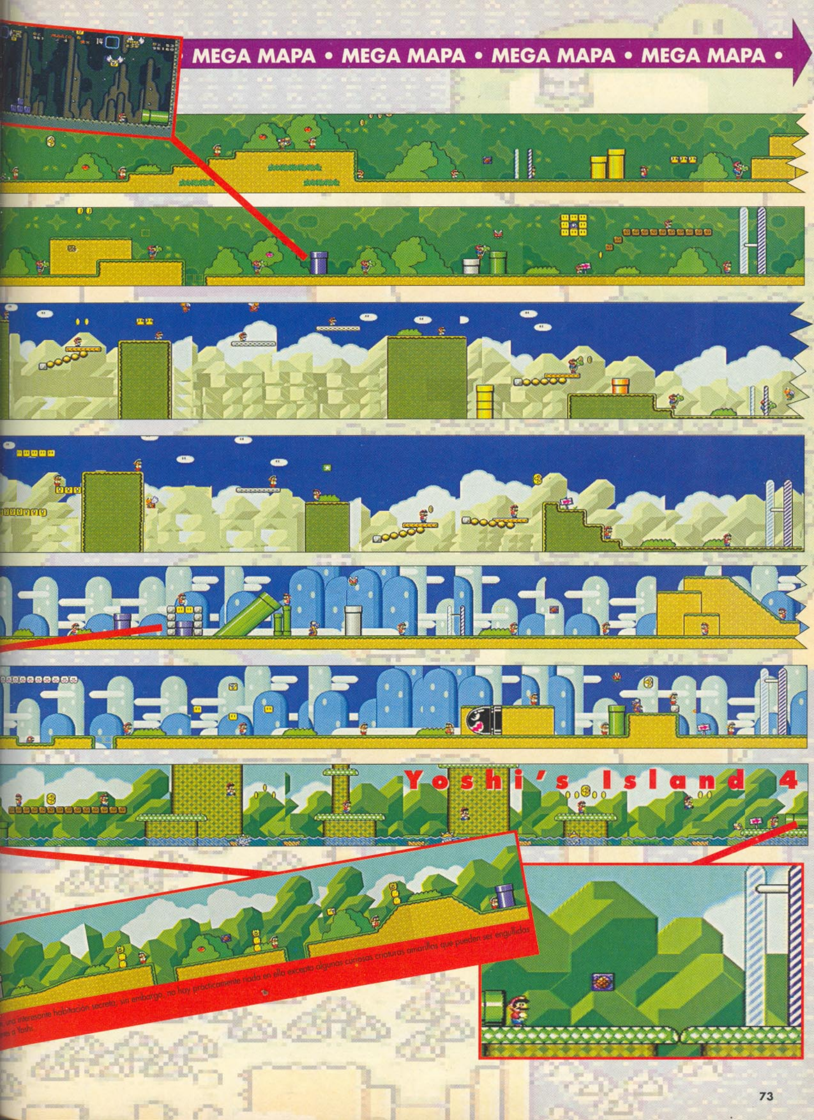
Yoshi's Island 1

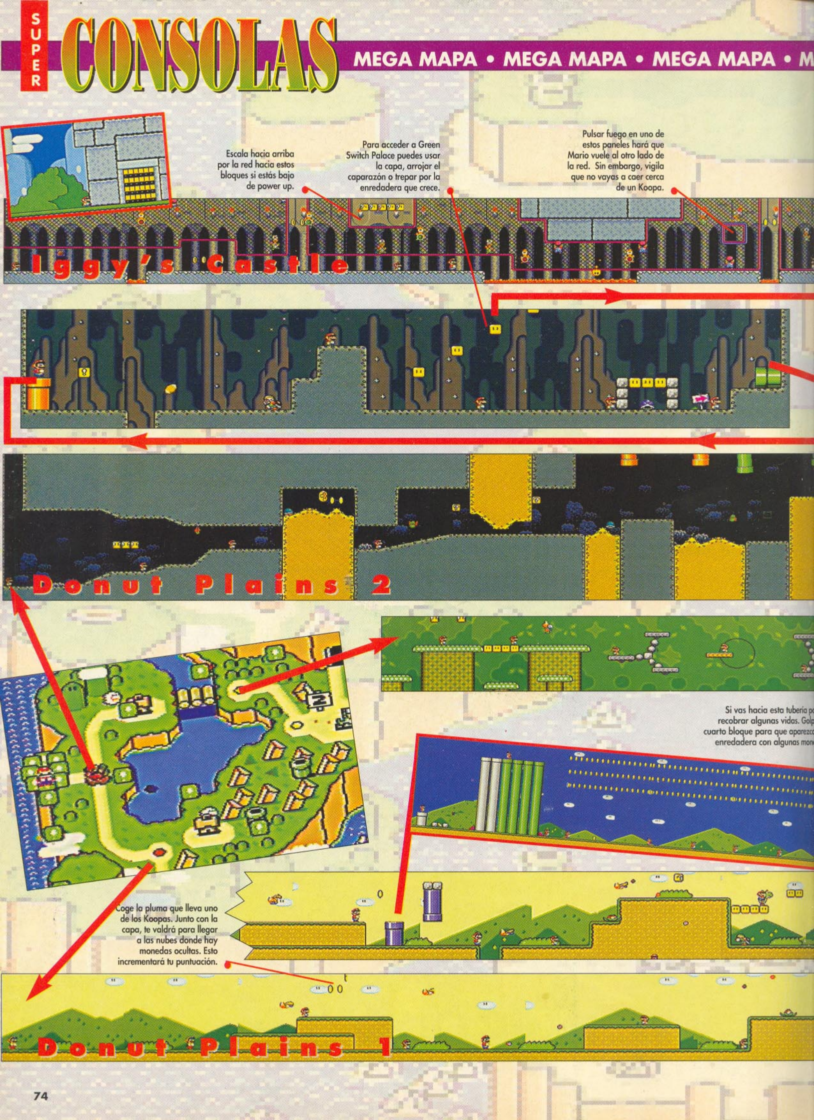
Si estas convertido en Super Mario (cómete un champiñón) en esta habitación secreta, no te olvides de romper los bloques amarillos y coger la moneda especial. Si consigues cinco tendrás una vida extra.

Sin duda alguna el más legendario de todos los juegos de plataformas realizados hasta el momento. *"Super Mario World"* es el juego que acompaña a la Super Nintendo en su caja de lanzamiento. 96 niveles de lucimiento para Mario con más puzzles y habitaciones secretas de los que nunca pudiste imaginar. Cientos de enemigos y un decorado diferente para cada nuevo mundo. "Super *Mario World*" es realmente el rey del género. La forma de los niveles varía, pero hay siempre una casa fantasma y un castillo al final donde tendrás que derrotar a un miembro de la malvada familia Koopa. Como en todas las entregas de la saga Mario, hay casi tantas estancias secretas como normales. En este increible super reportaje os ofrecemos todos los niveles y habitaciones secretas, y te enseñamos todas las tácticas y trucos necesarios para que puedas ir del principio al final de este fantástico juego.

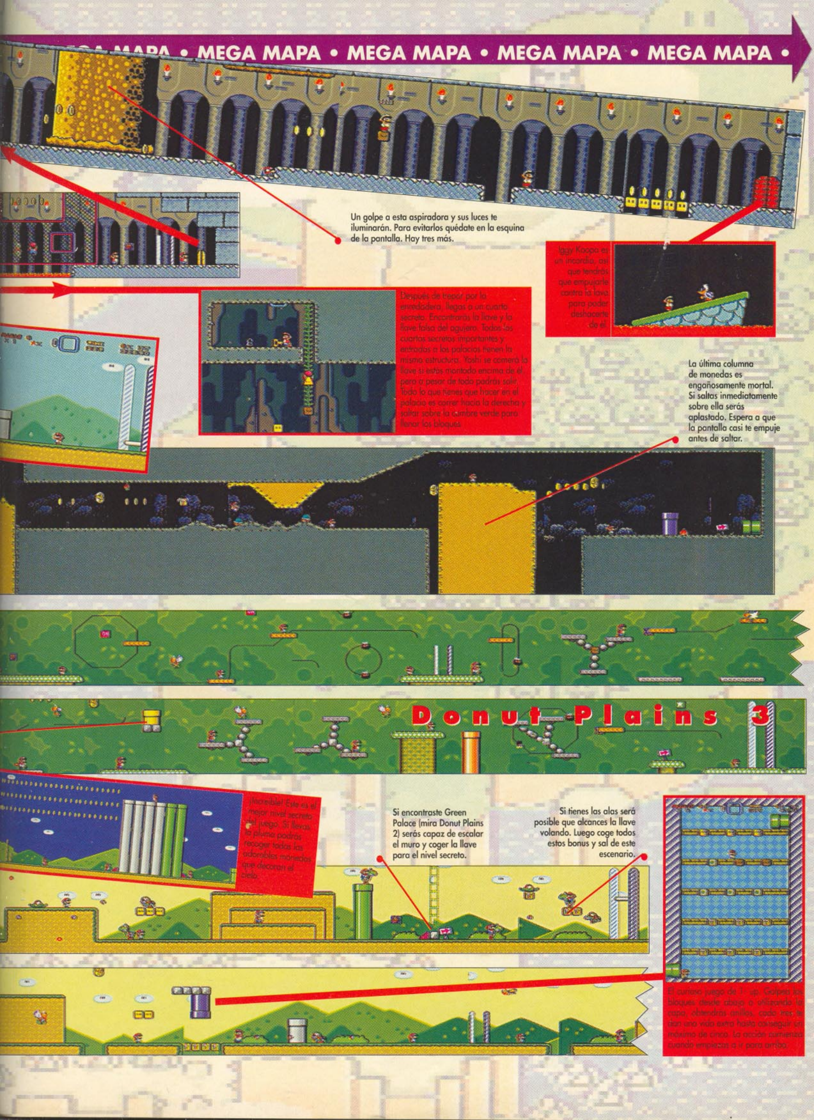
SUPER NINTENDO

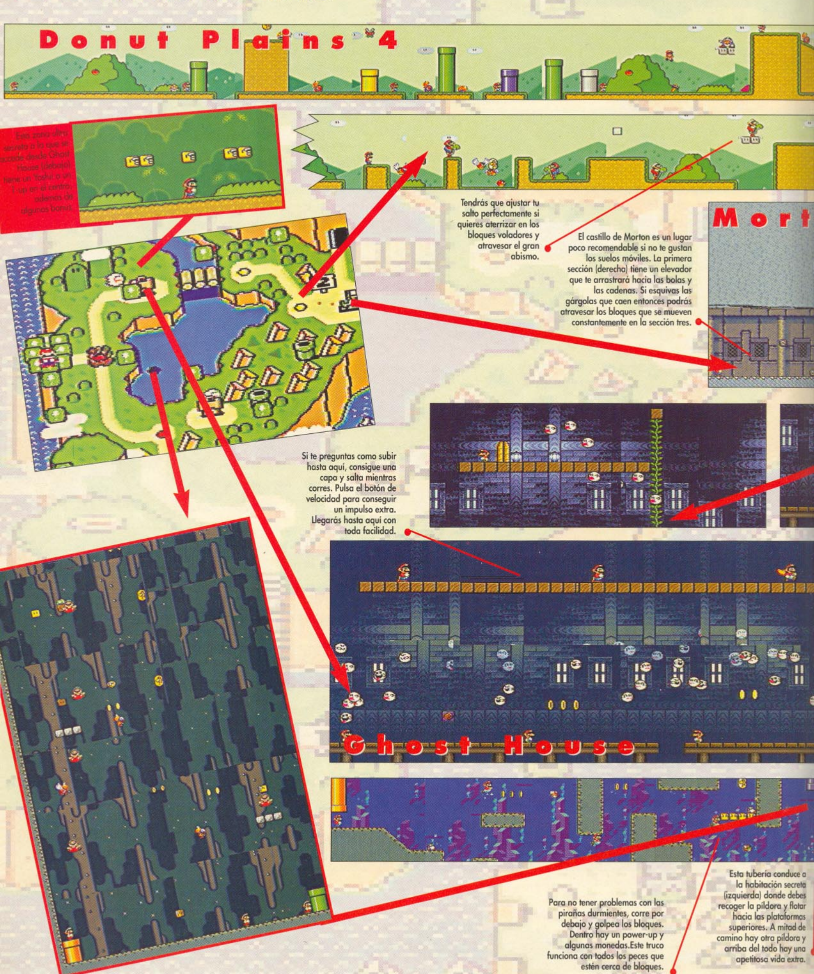
SUPER MARIO WORLD


MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA •
Yoshi's Island 4
una interesante habitación secreta; sin embargo, no hay prácticamente nada en ello excepto algunas curiosas criaturas amarillas que pueden ser engullidas
a Yoshi.



SUPER CONSOLAS
MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • M
Escala hacia arriba por la red hacia estos bloques si estás bajo de power up.
Para acceder a Green Switch Palace puedes usar la capa, arrojar el caparazón o trepar por la enredadera que crece.
Pulsar fuego en uno de estos paneles hará que Mario vuele al otro lado de la red. Sin embargo, vigila que no vayas a caer cerca de un Koopa.
Iggy's Castle
Donut Plains 2
Si vas hacia esta tubería po
recobrar algunas vidas. Golp
cuarto bloque para que aparezca
enredadera con algunas mon
Coge la pluma que lleva uno de los Koopas. Junto con la capa, te valdrá para llegar a las nubes donde hay monedas ocultas. Esto incrementará tu puntuación.
Donut Plains 1
74


MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA • MEGA MAPA •
Un golpe a esta aspiradora y sus luces te iluminarán. Para evitarlos quédate en la esquina de la pantalla. Hay tres más.
Iggy Koopa es un incordio, así que tendrás que empujarle contra la lava para poder deshacerte de él.
Después de trepar por la enredadera, llegas a un cuarto secreto. Encontrarás la llave y la llave falsa del agujero. Todos los cuartos secretos importantes y entradas a los palacios tienen la misma estructura. Yoshi se comerá la llave si estás montado encima de él, pero a pesar de todo podrás salir. Todo lo que tienes que hacer en el palacio es correr hacia la derecha y saltar sobre la cumbre verde para llenar los bloques.
La última columna de monedas es engañosamente mortal. Si saltas inmediatamente sobre ella serás aplastado. Espera a que la pantalla casi te empuje antes de saltar.
Donut Plains 3
¡Increíble! Este es el mejor nivel secreto del juego. Si llevas la pluma podrás recoger todas las adorables monedas que decoran el cielo.
Si encontraste Green Palace (mira Donut Plains 2) serás capaz de escalar el muro y coger la llave para el nivel secreto.
Si tienes las alas será posible que alcances la llave volando. Luego coge todos estos bonus y sal de este escenario.
El curioso juego de 1-up. Golpea los bloques desde abajo o utilizando la capa, obtendrás anillos, cada vez te dan una vida extra hasta conseguir un máximo de cinco. La acción comienza cuando empiezas a ir para arriba.



Esta zona ultra secreta a la que se accede desde Ghost House (debajo) tiene un Yoshi o un 1-up en el centro, además de algunos bonus.

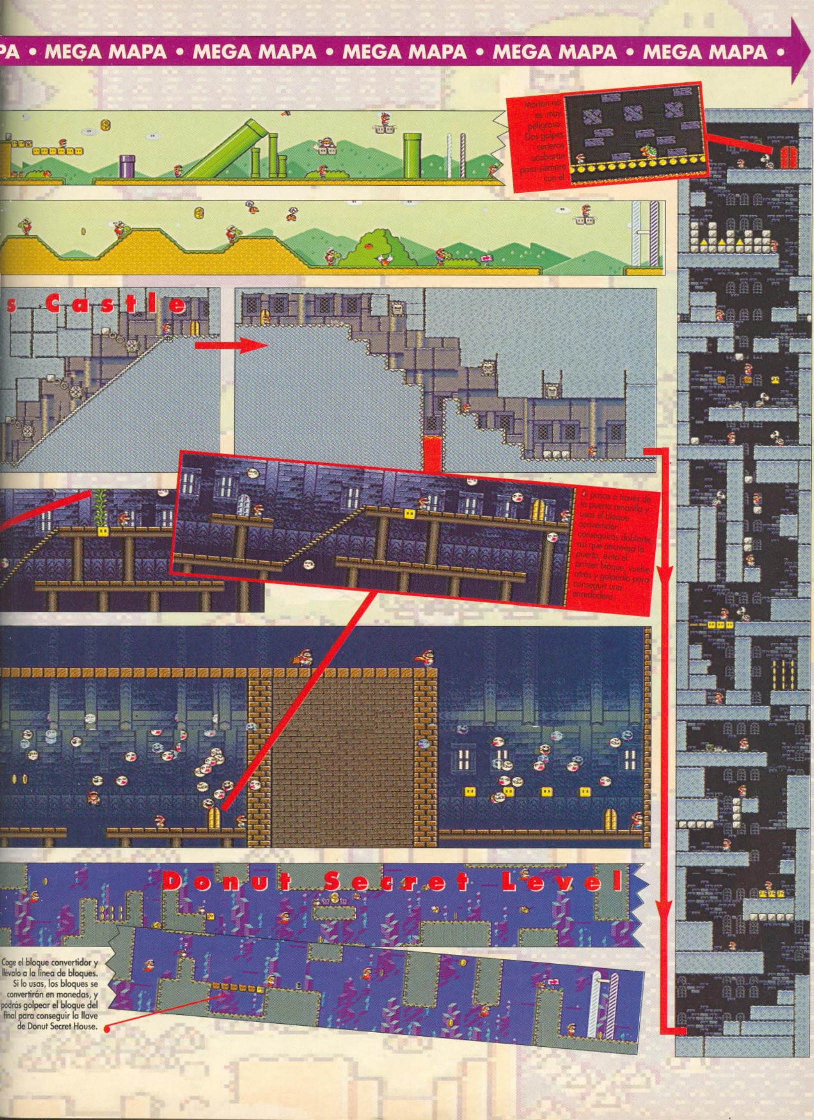
Tendrás que ajustar tu salto perfectamente si quieres aterrizar en los bloques voladores y atravesar el gran abismo.

El castillo de Morton es un lugar poco recomendable si no te gustan los suelos móviles. La primera sección (derecha) tiene un elevador que te arrastrará hacia las bolas y las cadenas. Si esquivas las gárgolas que caen entonces podrás atravesar los bloques que se mueven constantemente en la sección tres.

Si te preguntas como subir hasta aquí, consigue una capa y salta mientras corres. Pulsa el botón de velocidad para conseguir un impulso extra. Llegarás hasta aquí con toda facilidad.

Para no tener problemas con las pirañas durmientes, corre por debajo y golpea los bloques. Dentro hay un power-up y algunas monedas.Este truco funciona con todos los peces que estén cerca de bloques.

Esta tubería conduce a la habitación secreta (izquierda) donde debes recoger la píldora y flotar hacia las plataformas superiores. A mitad de camino hay otra píldora y arriba del todo hay una apetitosa vida extra.



Morton no es muy peligroso. Dos golpes certeros acabarán para siempre con él.
s Castle
Si pasas a través de la puerta amarilla y usas el bloque convertidor, conseguirás doblarlo, así que atraviesa la puerta, evita el primer bloque, vuelve atrás y golpéalo para conseguir una enredadera.
Donut Secret Level
Coge el bloque convertidor y llévalo a la línea de bloques. Si lo usas, los bloques se convertirán en monedas, y podrás golpear el bloque del final para conseguir la llave de Donut Secret House.



Aquí hay un power up escondido, si estás convertido en Super Mario podrás usar la capa para conseguirlo. Si no, tendrás que coger un caparazón y romper los bloques

Las flechas de arriba indican la localización de algunas vidas extras. La mejor manera de evitar a los koopas del fondo del nivel es coger un caparazón, lanzarlo y correr rápido en esa dirección. Las flechas de abajo conducen a un power up.

Encuentra el inier
de palacio y podr
último bloque, q
enredadera. Sub
llave en la cerra
ir a Vanilla

Ve por encima de los bloques marrones y lleva el bloque interruptor hacia la izquierda, activa el interruptor y salta abajo hacia el segundo agujero, mete la llave en su cerradura y te transportarás al palacio rojo.

Vanilla Dome 2

Vanilla Dome 3

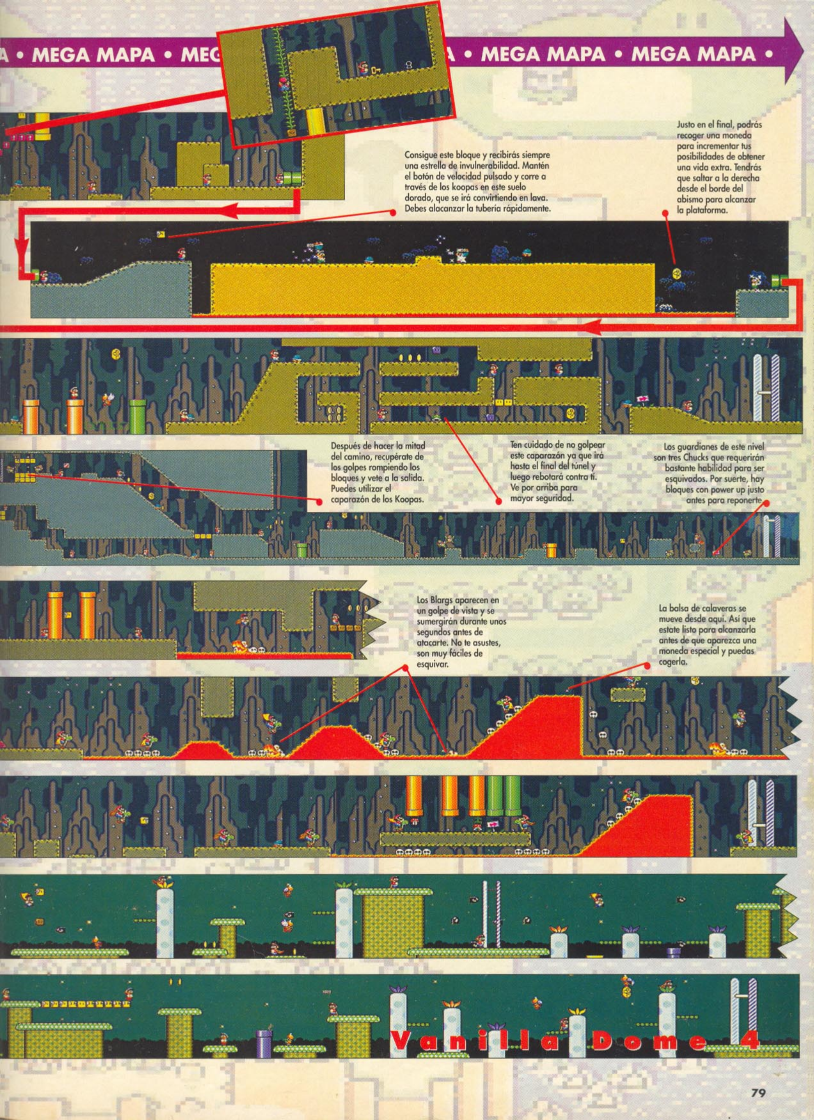
Hay una vida extra en este bloque. Lleva práctica, pero deberás saltar en el primero de los dos bloques y golpear el tercero. Luego vuelve atrás donde la vida extra caerá hacia ti.

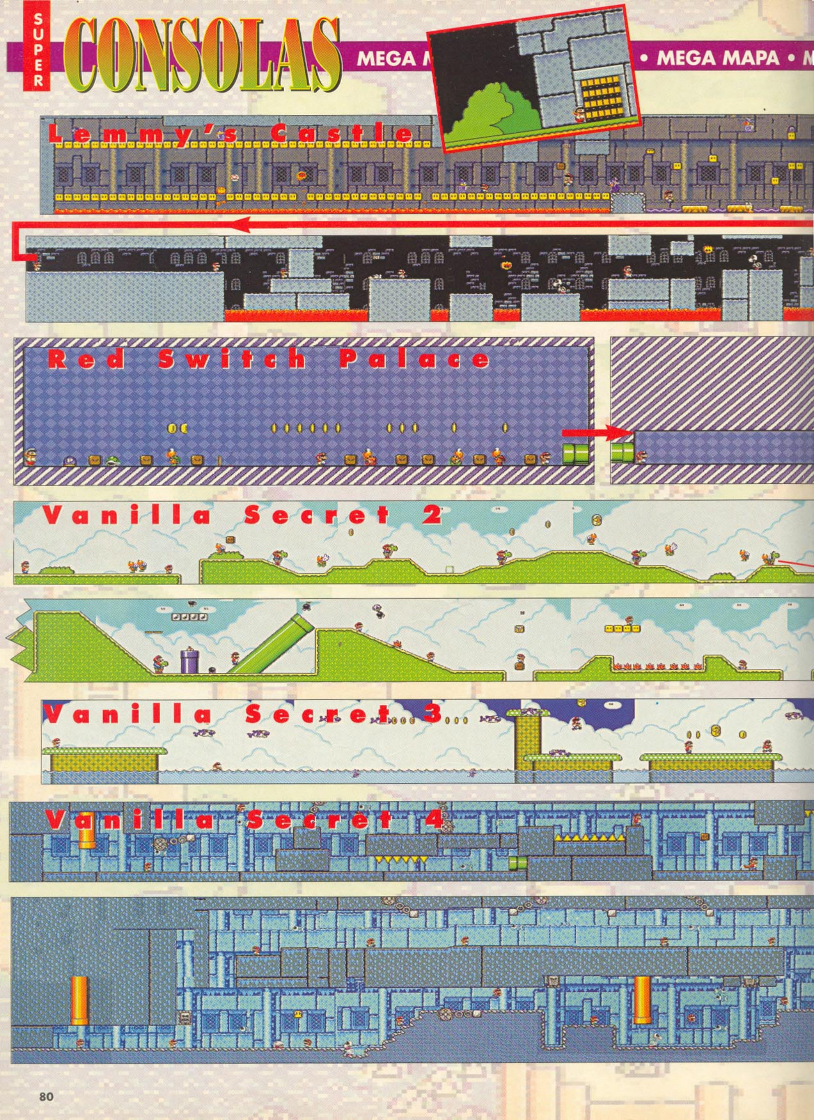
Si puedes parar el caparazón que se está balanceando entre las tuberías, podrás utilizarlo para liberar a Yoshi, que luego te será muy útil.

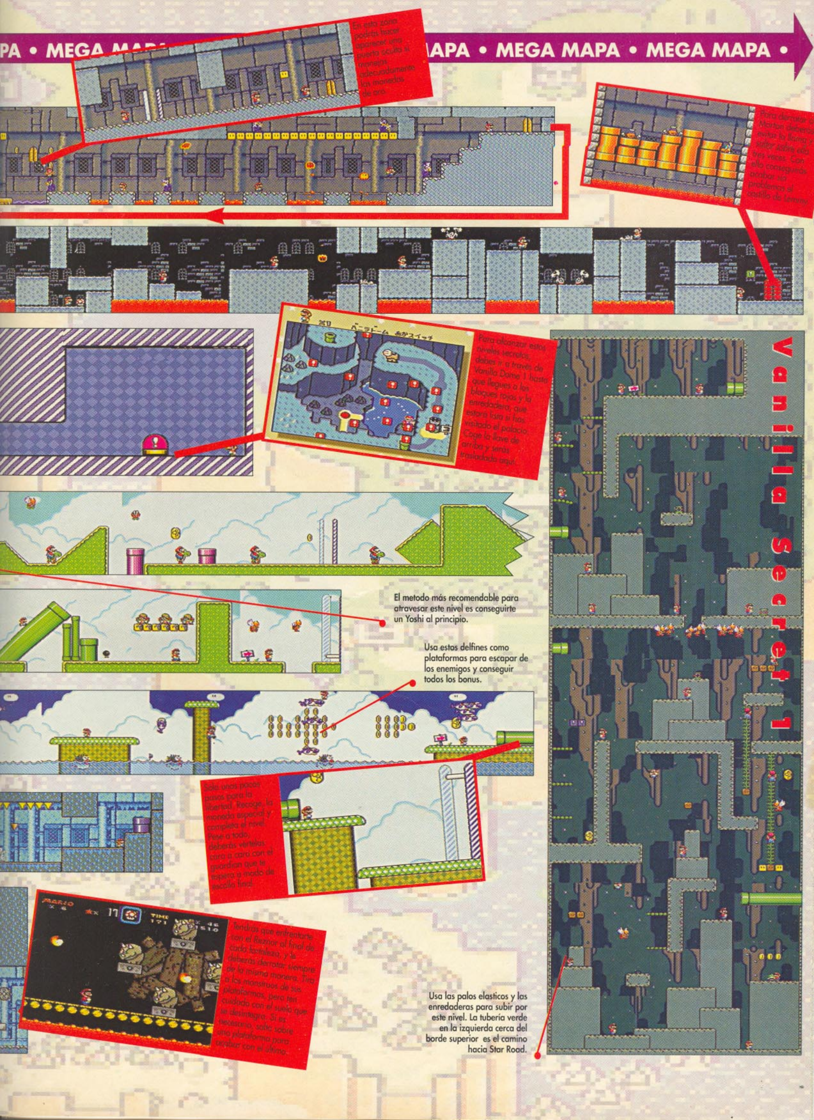
Los palos elásticos serán tu salvación en éste complicado nivel. Bullet Bills aparecerá para quitarte tus vidas. Mantente saltando y aprende las trayectorias de los Bullets.

Sólo en el caso de que estés muy escaso de vidas, aquí tienes un power up .

Podrás conseguir un power up aquí si eres lo suficientemente rápido. Una visita a la próxima plataforma te proporcionará algunas monedas.


Consigue este bloque y recibirás siempre una estrella de invulnerabilidad. Mantén el botón de velocidad pulsado y corre a través de los koopas en este suelo dorado, que se irá convirtiendo en lava. Debes alacanzar la tubería rápidamente.
Justo en el final, podrás recoger una moneda para incrementar tus posibilidades de obtener una vida extra. Tendrás que saltar a la derecha desde el borde del abismo para alcanzar la plataforma.
Después de hacer la mitad del camino, recupérate de los golpes rompiendo los bloques y vete a la salida. Puedes utilizar el caparazón de los Koopas.
Ten cuidado de no golpear este caparazón ya que irá hasta el final del túnel y luego rebotará contra ti. Ve por arriba para mayor seguridad.
Los guardianes de este nivel son tres Chucks que requerirán bastante habilidad para ser esquivados. Por suerte, hay bloques con power up justo antes para reponerte.
Los Blargs aparecen en un golpe de vista y se sumergirán durante unos segundos antes de atacarte. No te asustes, son muy fáciles de esquivar.
La balsa de calaveras se mueve desde aquí. Así que estate listo para alcanzarla antes de que aparezca una moneda especial y puedas cogerla.
Vanilla Dome 4


Lemmy's Castle
Red Switch Palace
Vanilla Secret 2
Vanilla Secret 3
Vanilla Secret 4



El metodo más recomendable para atravesar este nivel es conseguirte un Yoshi al principio.

Usa estos delfines como plataformas para escapar de los enemigos y conseguir todos los bonus.

Usa las palos elasticos y las enredaderas para subir por este nivel. La tubería verde en la izquierda cerca del borde superior es el camino hacia Star Road.

En este nivel submarino podrás conseguir diez o incluso más vidas extras si eres lo suficientemente rápido, lo cual te vendrá de perilla para el asalto final con Bowser. Caminar deprisa es más que recomendable, así que utiliza el botón de velocidad. Recuerda que a menos que encuentres una llave serás devuelto al mismo mundo en lugar de avanzar hacia el siguiente.

Consigue la estrella de invulnerabilidad y entonces hazte con el Yoshi azul.. Tu amigo te propulsará a través del agua, con lo que podrás eliminar un número mayor de enemigos.

Cuando te comes demasiadas criaturas Yoshi empieza a aumentar de tamaño y a volverse más lento. Aprieta el botón de salto para flotar.

Si estas todavía bajo los efectos de la invulnerabilidad, este bloque te revelará otro que te protegerá hasta el final del nivel. Si no, habrá una moneda.

Star Road 2

Star Road 5

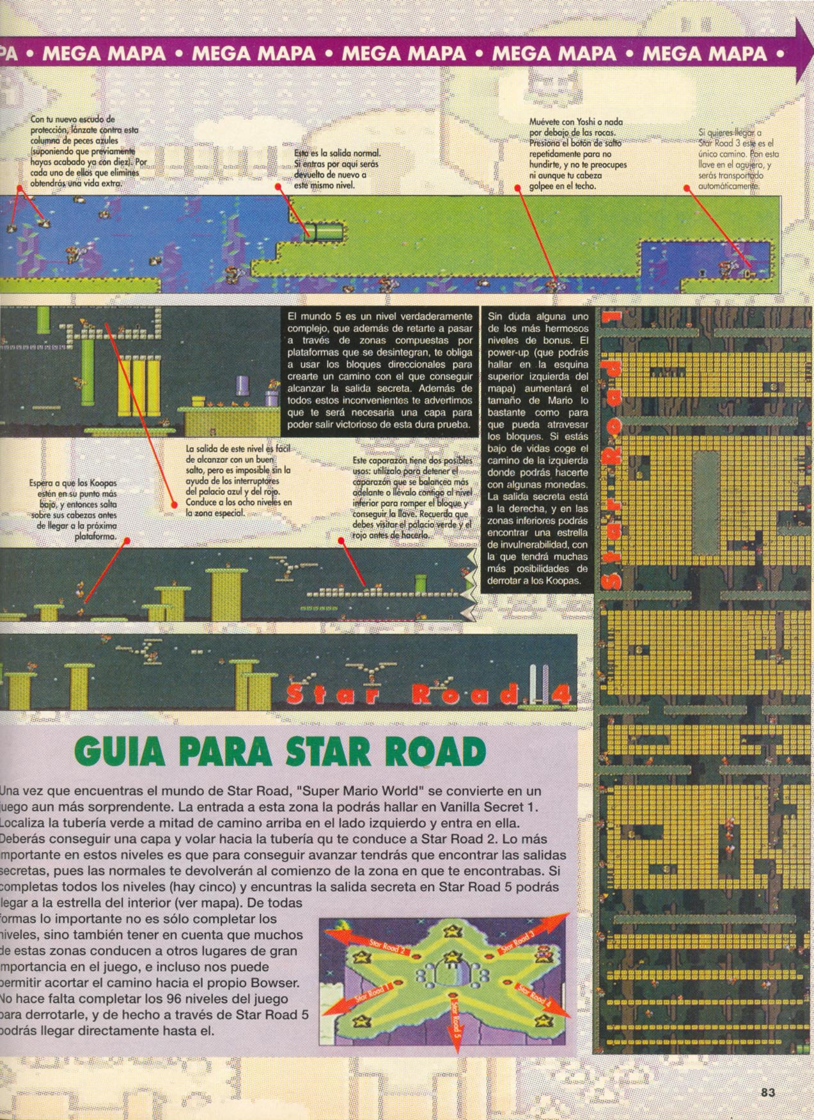
Tendrás que tener una capa para este nivel. Después de las platafor derrumban (a la izquierda) debes conmutador, golpear el bloque de y empujar a la izquierda para mo y crear un camino que atrvesar co salta sobre el bloque conmutador camino. Corre y da un gran salto bloques se conviertan de nuevo en

El nivel más importante de todos los de Star Road. Esta salida secreta conduce a los ocho niveles especiales que cambian totalmente el juego cuando los completas.

Star Road 3

De vez en cuand "Super Mario World" ofrece la oportunida de pasar un ra divertido, como p ejemplo dejando q Mario se convierta una nube. Además, resultará especialme útil para alcanzar llave y el agujero los que puedes se avanzando en camino hacia Bows





El mundo 5 es un nivel verdaderamente complejo, que además de retarte a pasar a través de zonas compuestas por plataformas que se desintegran, te obliga a usar los bloques direccionales para crearte un camino con el que conseguir alcanzar la salida secreta. Además de todos estos inconvenientes te advertimos que te será necesaria una capa para poder salir victorioso de esta dura prueba.

Sin duda alguna uno de los más hermosos niveles de bonus. El power-up (que podrás hallar en la esquina superior izquierda del mapa) aumentará el tamaño de Mario lo bastante como para que pueda atravesar los bloques. Si estás bajo de vidas coge el camino de la izquierda donde podrás hacerte con algunas monedas. La salida secreta está a la derecha, y en las zonas inferiores podrás encontrar una estrella de invulnerabilidad, con la que tendrá muchas más posibilidades de derrotar a los Koopas.

GUIA PARA STAR ROAD

Una vez que encuentras el mundo de Star Road, "Super Mario World" se convierte en un juego aun más sorprendente. La entrada a esta zona la podrás hallar en Vanilla Secret 1. Localiza la tubería verde a mitad de camino arriba en el lado izquierdo y entra en ella. Deberás conseguir una capa y volar hacia la tubería qu te conduce a Star Road 2. Lo más importante en estos niveles es que para conseguir avanzar tendrás que encontrar las salidas secretas, pues las normales te devolverán al comienzo de la zona en que te encontrabas. Si completas todos los niveles (hay cinco) y encuntras la salida secreta en Star Road 5 podrás llegar a la estrella del interior (ver mapa). De todas formas lo importante no es sólo completar los niveles, sino también tener en cuenta que muchos de estas zonas conducen a otros lugares de gran importancia en el juego, e incluso nos puede permitir acortar el camino hacia el propio Bowser. No hace falta completar los 96 niveles del juego para derrotarle, y de hecho a través de Star Road 5 podrás llegar directamente hasta el.

El primer nivel del bosque de la ilusión. Pasando la mitad hay una caja que contiene un item cambiante. Espera a que sea una estrella y cógela para ser invencible, corre hacia la derecha tan rápido como puedas y golpea a todos los Koopas. Si esperas un momento los puntos se convertirán en vidas.Podrás conseguir hasta 10 vidas extras. Hay una ruta secreta hacia Ghost House.



Es el momento de tener una experiencia acuática. Coge la capa al principio, ayudará a Mario a esquivar a los peces. La capa no será operativa con lo s erizos de mar. Utiliza los bloques azules para poner fuera de combate a los puercoespines enemigos. Forest of Ilusión 2 permite seguir hacia Forest of Ilusión 2 o hacia Blue Switch palace. Te recomendamos que visites primero el palacio, porque esto hará que los niveles posteriores sean menos difíciles. En cualquier caso lo peor de esta zona del juego es que su recoorido está diseñado en forma de laberinto, y si no fuera por que gracias a nuestros mapas podrás orientarte fácilmente, correrías el riesgo de perderte en la inmensidad de este truculento mapeado.

Pasa los troncos, ve abajo, y salta rápido para coger el icono del globo. Pulsa ahora abajo en el pad para flotar por debajo de los troncos hacia la llave, y pasar al Ghost House.



El nivel más importante en Forest of Illusión , el nivel 3 te lleva a Roy's Castle (a través nivel secreto) y también a Ghost house. Si vas a intentar recorrer los 96 niveles debes descubrir Forest of illusión 4 y en el área secreta descubrirás Fortress of Illusion al final. Si no quieres, entonces acorta y ve al castillo. Cuidado con los enemigos de las burbujas, un toque y te caerán encima.



S i vas a mucha velocidad Mario corre el riesgo de hacer explotar las burbujas dejando libres a las criaturas que están dentro de ellas. Ten cuidado porque pueden explotar solas.

Este tipo sujeta una vida extra sobre tu cabeza, pero si las coges comenzarán a arrojar puercoespines difíciles de esquivar.

Salta sobre este Koopa y coge su caparazón. Agarra la vida extra y arroja el caparazón a la nube para derribar al otro Koopa. Pero cuidado, por que regresará.



La nube te permitirá atravesar esta zona cómodamente, ahorrándote muchos problemas.

La entrada al área secreta del bosque es a través de este nivel. Pasa entre los Koopas pescadores que hay hasta la puerta de la mitad. Aproxímate a la tubería azul y espera a que llegue el Koopa que se balancea. Cuando el Koopa esté en el suelo, salta sobre él y pulsa arriba y el salto. Intenta aterrizar en la tubería cuando no esté su morador. Dentro está la llave para el área secreta.

Forest of Illusion 4

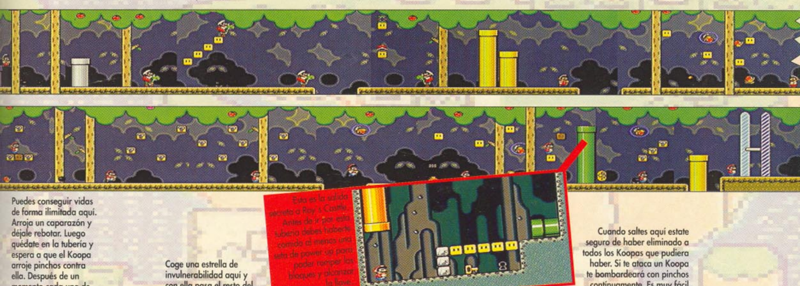
Coge la estrella de invulnerabilidad y luego coge al Yoshi de color azul. Tu amigo Yoshi te catapultará hacia el agua y podrás eliminar a más enemigos.

Coge aquí la llave y Mario será transportado a Blue Switch Palace. Ahora todos los cubos azules están rellenos, lo que es esencial para el área secreta del bosque.

El erizo de arriba se mueve de derecha a izquierda, mientras que el otro se mueve en dirección contraria. Sitúate entre los dos antes de pasar al de arriba.

El último obstáculo es un gusano y los hermanos Hammer. Salta sobre el gusano y utiliza la vida extra para golpear a los hermanos Hammer. Ten cuidado con los martillos al saltar.

El mejor método para escapar de este nivel es moverse mientras flotas por el medio de la pantalla. El pez te atacará pero puede caer antes de que alcances la salida.

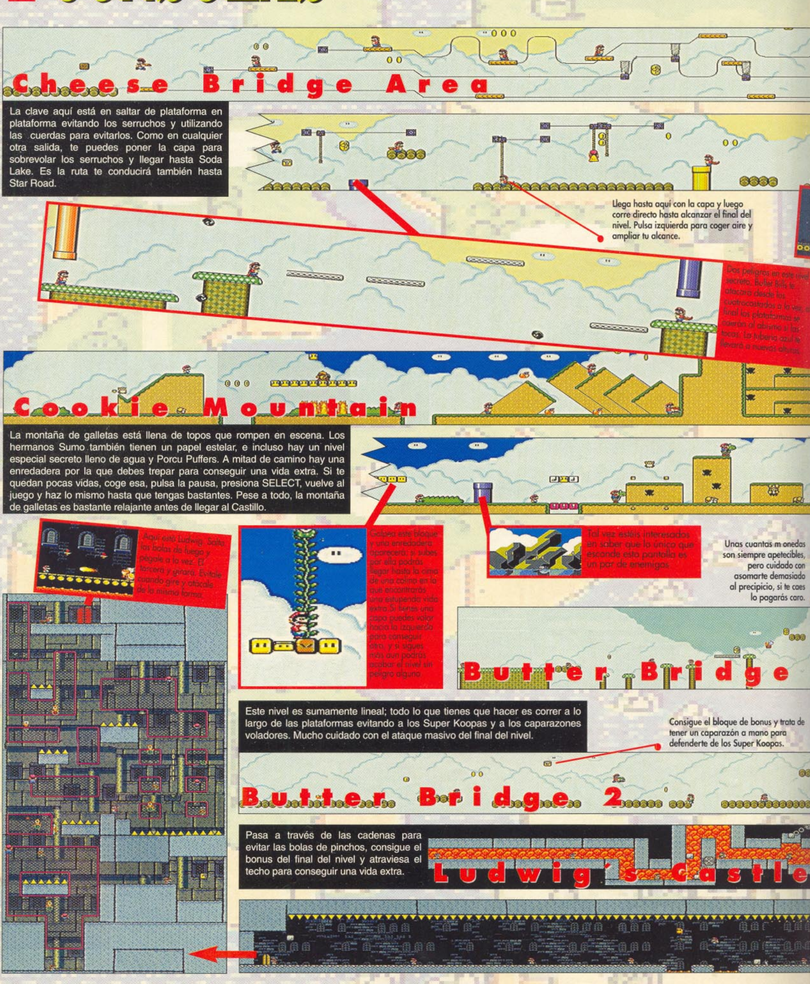


Esta es la salida secreta a Roy's Castle. Antes de ir por esta tubería debes haberte comido al menos una seta de power up para poder romper los bloques y alcanzar la llave.

Puedes conseguir vidas de forma ilimitada aquí. Arroja un caparazón y déjale rebotar. Luego quédate en la tubería y espera a que el Koopa arroje pinchos contra ella. Después de un momento cada uno de ellos se convertirá en una vida extra.

Coge una estrella de invulnerabilidad aquí y con ella pasa el resto del nivel. Despues de diez golpes a los Koopas, tendrás vidas extras.

Cuando saltes aquí estate seguro de haber eliminado a todos los Koopas que pudiera haber. Si te ataca un Koopa te bombardeará con pinchos continuamente. Es muy fácil caerse en el hoyo que hay después de la primera tubería.



Cheese Bridge Area

La clave aquí está en saltar de plataforma en plataforma evitando los serruchos y utilizando las cuerdas para evitarlos. Como en cualquier otra salida, te puedes poner la capa para sobrevolar los serruchos y llegar hasta Soda Lake. Es la ruta te conducirá también hasta Star Road.

Llega hasta aquí con la capa y luego corre directo hasta alcanzar el final del nivel. Pulsa izquierda para coger aire y ampliar tu alcance.

Dos peligros en este nivel secreto. Bullet Bills te atacará desde los cuatrocostados a la vez, al final las plataformas se caerán al abismo si las tocas. La tubería azul te llevará a nuevas alturas.

Cookie Mountain

La montaña de galletas está llena de topos que rompen en escena. Los hermanos Sumo también tienen un papel estelar, e incluso hay un nivel especial secreto lleno de agua y Porcu Puffers. A mitad de camino hay una enredadera por la que debes trepar para conseguir una vida extra. Si te quedan pocas vidas, coge esa, pulsa la pausa, presiona SELECT, vuelve al juego y haz lo mismo hasta que tengas bastantes. Pese a todo, la montaña de galletas es bastante relajante antes de llegar al Castillo.

Aquí está Ludwig. Salta las bolas de fuego y pégale a la vez. El tarcará y girará. Evítale cuando gire y atácale de la misma forma.

Golpea este bloque y una enredadera aparecerá; si subes por ella podrás llegar hasta la cima de una colina en la que encontrarás una estupenda vida extra. Si tienes una capa puedes volar hacia la izquierda para conseguir otra, y si sigues más aun podrás acabar el nivel sin peligro alguno.

Tal vez estéis interesados en saber que lo único que esconde esta pantalla es un par de enemigos.

Unas cuantas m onedas son siempre apetecibles, pero cuidado con asomarte demasiado al precipicio, si te caes lo pagarás caro.

Butter Bridge

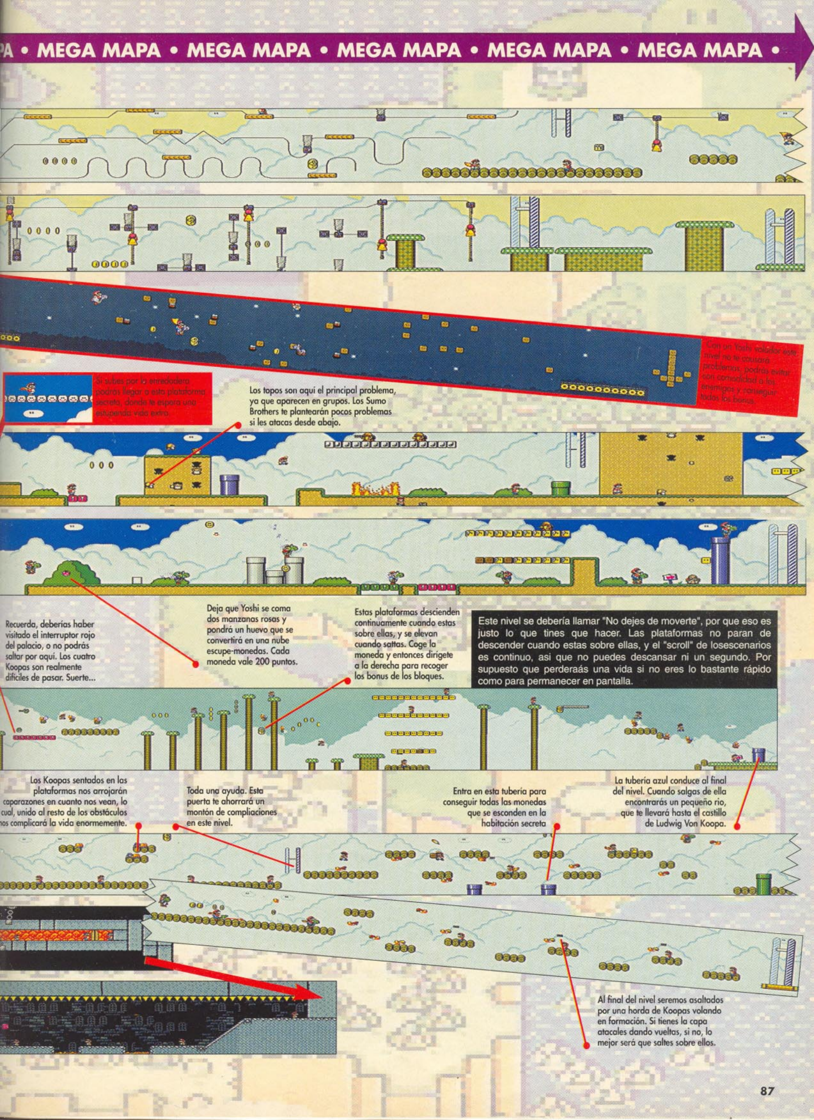
Este nivel es sumamente lineal; todo lo que tienes que hacer es correr a lo largo de las plataformas evitando a los Super Koopas y a los caparazones voladores. Mucho cuidado con el ataque masivo del final del nivel.

Consigue el bloque de bonus y trata de tener un caparazón a mano para defenderte de los Super Koopas.

Butter Bridge 2

Ludwig´s Castle

Pasa a través de las cadenas para evitar las bolas de pinchos, consigue el bonus del final del nivel y atraviesa el techo para conseguir una vida extra.



Con un Yoshi volador este nivel no te causará problemas, podrás evitar con comodidad a los enemigos y conseguir todos los bonus.

Si subes por la enredadera podrás llegar a esta plataforma secreta, donde te espera una estupenda vida extra.

Los topos son aquí el principal problema, ya que aparecen en grupos. Los Sumo Brothers te plantearán pocos problemas si les atacas desde abajo.

Recuerda, deberías haber visitado el interruptor rojo del palacio, o no podrás saltar por aquí. Los cuatro Koopas son realmente difíciles de pasar. Suerte...

Deja que Yoshi se coma dos manzanas rosas y pondrá un huevo que se convertirá en una nube escupe-monedas. Cada moneda vale 200 puntos.

Estas plataformas descienden continuamente cuando estas sobre ellas, y se elevan cuando saltas. Coge la moneda y entonces dirígete a la derecha para recoger los bonus de los bloques.

Este nivel se debería llamar "No dejes de moverte", por que eso es justo lo que tines que hacer. Las plataformas no paran de descender cuando estas sobre ellas, y el "scroll" de losescenarios es continuo, asi que no puedes descansar ni un segundo. Por supuesto que perderaás una vida si no eres lo bastante rápido como para permanecer en pantalla.

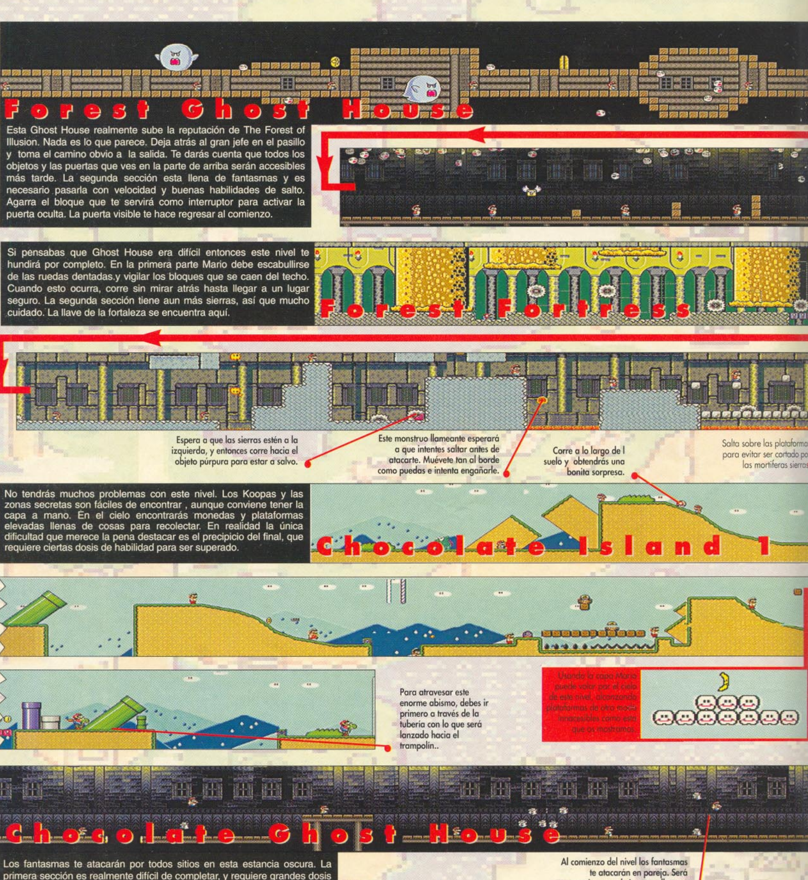
Los Koopas sentados en las plataformas nos arrojarán caparazones en cuanto nos vean, lo cual, unido al resto de los obstáculos nos complicará la vida enormemente.

Toda una ayuda. Esta puerta te ahorrará un montón de compliaciones en este nivel.

Entra en esta tubería para conseguir todas las monedas que se esconden en la habitación secreta

La tubería azul conduce al final del nivel. Cuando salgas de ella encontrarás un pequeño rio, que te llevará hasta el castillo de Ludwig Von Koopa.

Al final del nivel seremos asaltados por una horda de Koopas volando en formación. Si tienes la capa atacales dando vueltas, si no, lo mejor será que saltes sobre ellos.



Forest Ghost House

Esta Ghost House realmente sube la reputación de The Forest of Illusion. Nada es lo que parece. Deja atrás al gran jefe en el pasillo y toma el camino obvio a la salida. Te darás cuenta que todos los objetos y las puertas que ves en la parte de arriba serán accesibles más tarde. La segunda sección esta llena de fantasmas y es necesario pasarla con velocidad y buenas habilidades de salto. Agarra el bloque que te servirá como interruptor para activar la puerta oculta. La puerta visible te hace regresar al comienzo.

Forest Fortress

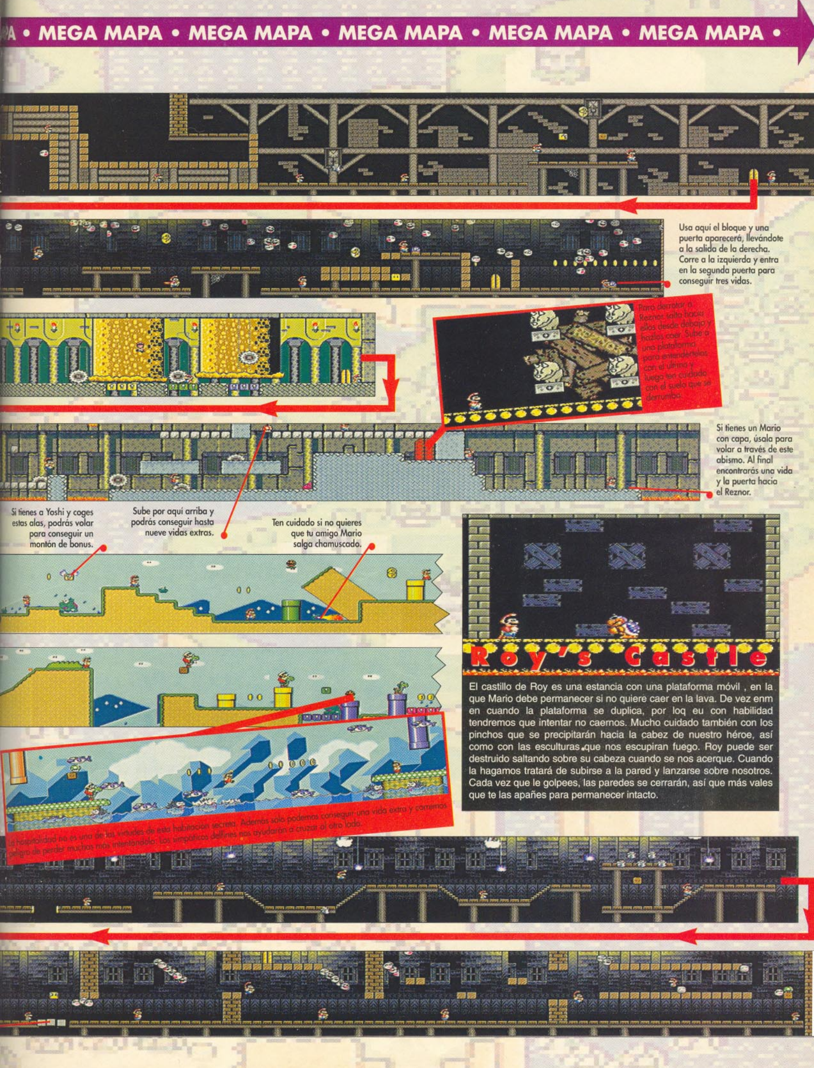
Si pensabas que Ghost House era difícil entonces este nivel te hundirá por completo. En la primera parte Mario debe escabullirse de las ruedas dentadas.y vigilar los bloques que se caen del techo. Cuando esto ocurra, corre sin mirar atrás hasta llegar a un lugar seguro. La segunda sección tiene aun más sierras, así que mucho cuidado. La llave de la fortaleza se encuentra aquí.

Chocolate Island 1

No tendrás muchos problemas con este nivel. Los Koopas y las zonas secretas son fáciles de encontrar , aunque conviene tener la capa a mano. En el cielo encontrarás monedas y plataformas elevadas llenas de cosas para recolectar. En realidad la única dificultad que merece la pena destacar es el precipicio del final, que requiere ciertas dosis de habilidad para ser superado.

Chocolate Ghost House

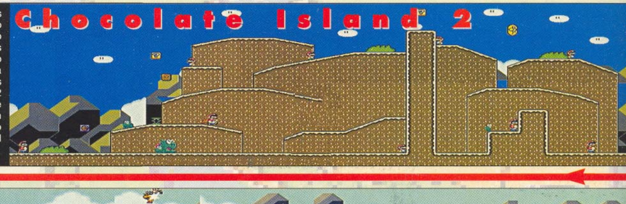
Los fantasmas te atacarán por todos sitios en esta estancia oscura. La primera sección es realmente difícil de completar, y requiere grandes dosis de práctica. La segunda sección es bastante sorprendente, ya que descubrirás que los tres fantasmas sólo se materializan cuando mario los mira. Lo mejor es apañártelas con los fantasmas desde el saliente de la puerta y mirarles para formar una escalera hacia la puerta. Ahora deberás correr y escapar rápidamente antes de que se den la vuelta y te pongan en serios problemas.



Roy's Castle

El castillo de Roy es una estancia con una plataforma móvil , en la que Mario debe permanecer si no quiere caer en la lava. De vez enm en cuando la plataforma se duplica, por loq eu con habilidad tendremos que intentar no caernos. Mucho cuidado también con los pinchos que se precipitarán hacia la cabez de nuestro héroe, así como con las esculturas que nos escupiran fuego. Roy puede ser destruido saltando sobre su cabeza cuando se nos acerque. Cuando la hagamos tratará de subirse a la pared y lanzarse sobre nosotros. Cada vez que le golpees, las paredes se cerrarán, así que más vales que te las apañes para permanecer intacto.

En realidad hay nueve niveles en Chocolat Island, pero sólo podrás acceder a ellos cuando hayas cumplido con algunas condiciones. En cualquier caso muchas de ellos no tienen nada de interes. Lo importante es completar los niveles 1 y 2 antes de que el contador de tiempo llegue a 250 y sin recoger ninguna moneda. Sólo entonces podrás acceder al area secreta.



Chocolate Island 3

Si no te gustan las alturas lo pasarás mal en este nivel. Un paso en falso y mario se caera de la pantalla. Tendrás que saltar con sumo cuidado de plataforma en plataforma cuidando de esquivar los ataques de los Koopas. Al final encontrará varias salidas para escoger. La salida de encima de la enredadera es falsa, y si la coges tendrás que recorrer el nivel entero de nuevo. Coge una capa, corre y salta, para llegar a la verdadera salida.



Chocolate Island 4 contiene una de las habitaciones más secretas de "Super Mario World". Coge el bloque y una capa y podrás conseguir una vida extra y un montón de bonus una y otra vez. El nivel en si es bastante fácil y todo lo que tendrás que hacer es preocuparte de los erizos y de las caidas hacia el agua.

Un movimiento en falso y Mario tendrá un desagradable percance. Si llevas la capa tendrás más oportunidades de salir con vida de esta.

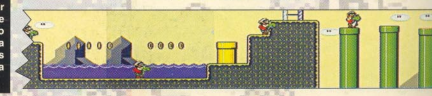
Corre a lo largo de estos bloques de colores y podrás conseguir una vid y algunos bonus..

Chocolate Island 4

Este bloque esconde en su interior una capa y un power up.



La elección es vuestra: podéis utilizar el cuadrado al pricipio para conseguir bonus o atravesar el nivel a toda velocidad y utilizarlo luego. La peor parte de Chocolate Island 5 son las tuberías del final. Hay que tener mucho cuidado para no caer en ellas especialmente cuando saltas desde un bloque que flota en lo alto de la pantalla y está en el vacío. Una vez que hallas pasado las columnas, debes de apaciguar a dos Chargin´s Chucks. Después podrás ir a toda velocidfad a Chocolate Secret o directo a Wendy´s castle.



Recolecta de cero a ocho en el área 1 para llegar a esta parte del mapa. Entre 9 y 20 para el área 2B y finalmente, 21 o más para alcanzar el área 2C.

Si acabas el nivel previo con más de 250 en el reloj podras acceder al área secreta y acortar hacia el castillo. Si tienes entre 235 y 249 en el reloj irás al área 3B. Por debajo de 234 irás a 3C. No hay nada interesante en ninguna de las otras. Por supuesto, la más interesante es la 3A. Utiliza la llave para alcanzar el área secreta.

Mario puede empujar los bloques azules hacia arriba para mater a los enemigos y conseguir power ups. Recuerda que no tienes mucho tiempo. No te entretengas.

Las dos últimas secciones contienen un nivel corto y la salida. Para ir al nivel 4A coge entre una y tres monedas de dragón. Para ir al 4B coge 4 monedas.

Si tomas esta salida falsa tendrás que hacer todo el nivel de nuevo, así que será mejor que te vayas a la derecha y vueles hacia la salida correcta.

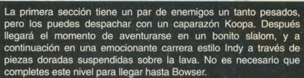
í podrás conseguir un bloque on el que abrir los de debajo. Con ello podrá entrar al nivel ecreto donde encontrará una nte cantidad de vidas extras.

Aparecerás por aquí si vas hacia abajo por el tunel secreto. Si andas escaso de vidas y aún conservas la capa sería recomendable que fueras al tunel a por más hasta reponerte. Lo puedes hacer cuantas veces quieras.

En el momento que saltes en un bloque interruptor los espines saldrán lanzados dando vueltas y podrás coger power ups. Los bloques reaparecen al rato.

No sólo debes nadar para salvar la vida, tendrás que esquivar a los animales que caen en paracaidas. Si no tienes cuidado, Yoshi y tú acabaréi s muy mal...

El mejor nivel secreto de todo el juego. Para entrar, Mario deber llevar la capa. Hay muchas formas de proceder, pero a nuestro entender lo mejor es coger cuantas monedas puedas de cada fila , y luego, cuando se conviertan en bloques, volver a subir por los huecos que hayan quedado para recoger los bonus o vidas.



Chocolate Secret

La primera sección tiene un par de enemigos un tanto pesados, pero los puedes despachar con un caparazón Koopa. Después llegará el momento de aventurarse en un bonito slalom, y a continuación en una emocionante carrera estilo Indy a través de piezas doradas suspendidas sobre la lava. No es necesario que completes este nivel para llegar hasta Bowser.

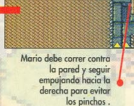
Chocolate Fortress

Un buen lugar para que Mario demuestre sus habilidades de salto. Las principales complicaciones de este nivel son bloques que se precipitan hacia nosotrso y un buen montón de pinchos. Ten cuidado, este nivel requiere mucha práctica ay tendrás que vértelas contra Thwomps y Dry Bones. No desfallezcas ahora, por que el enfrentamiento final con Bowser está ya muy cercano.

Misteriosas llamas te atacarán aquí desde la derecha, así que estate atento para saltar

Cuidado al saltar este abismo, por que si no lo hacemos en el momento preciso será difícil que alcancemos el otro lado.

Usa los caparazones para deshacerte de los Chargin' Chucks.



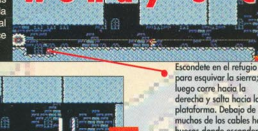
Mario debe correr contra la pared y seguir empujando hacia la derecha para evitar los pinchos .

Dentro de este bloque hay un power-up, pero tendrás que esperar hasta que el Thwomp se retire a su agujero antes de poder saltar y cogerlo. Cuidado también con el abismo.

Estos pequeños tipos son realmente problemáticos; saltan de izquierda a derecha y sólo dejan un pequeño espacio para pasar entre ellos. Si no eres cuidadoso al medir tus pasos perderá una vida a buen seguro.

Wendy's Castle

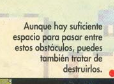
El castillo de Wendy es un entresijo de cables, sierras y pinchos. Deberás moverte despacio y fijarte bien en la trayectoria de los obstáculos. En cada una de las sierras hay un punto donde podrás estar seguro al menos durante unos instantes. Los postes giratorios con pinchos se mueven a toda velocidad, y tendrás que acercarte mucho a ellos para poder pasarlos. Por último, la sección final está llena de plataformas móviles y hay incluso una parte donde el tejado se viene abajo y se hace pedazos. Wendy es fácil de derrotar... en realidad lo difícil es llegar hasta ella.



Escóndete en el refugio para esquivar la sierra; luego corre hacia la derecha y salta hacia la plataforma. Debajo de muchos de los cables hay huecos donde esconderse. En cualquier caso siempre te queda la posibilidad de ir a toda pastilla para evitar que hagan rodajas.

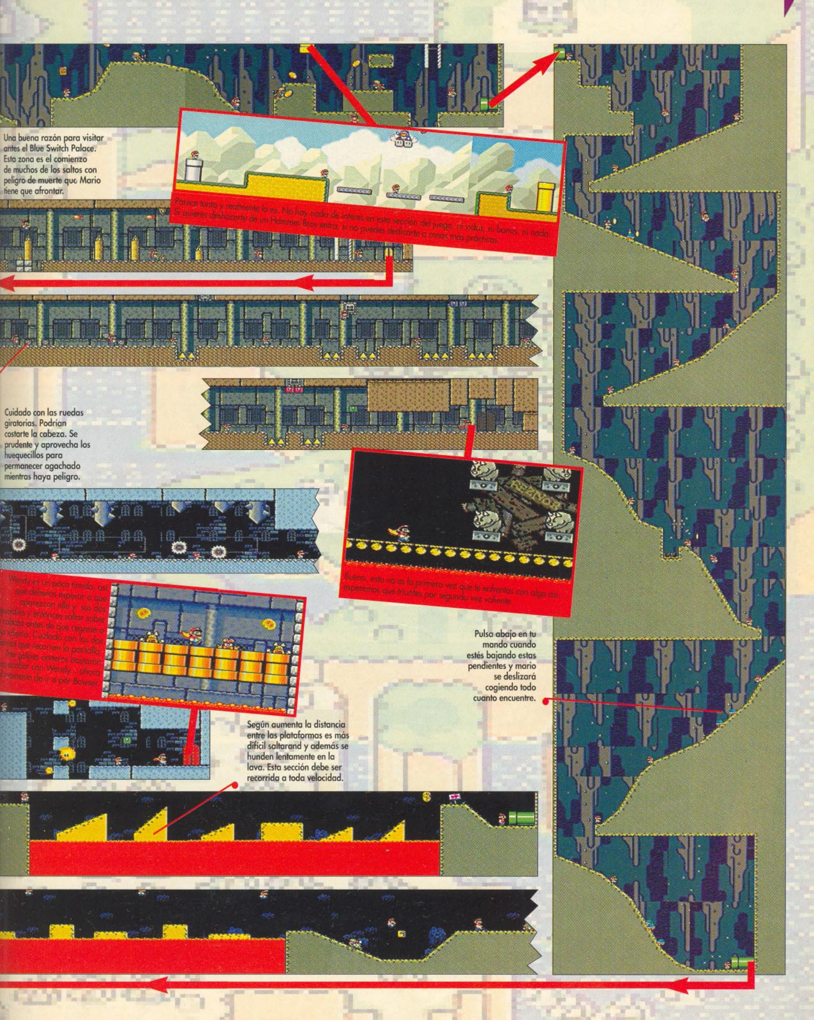
Las llamas se mueven cíclicamente dando vueltas alrededor de las plataformas, así que debes ser rápido y aprovechar cuando estén abajo para pasar.

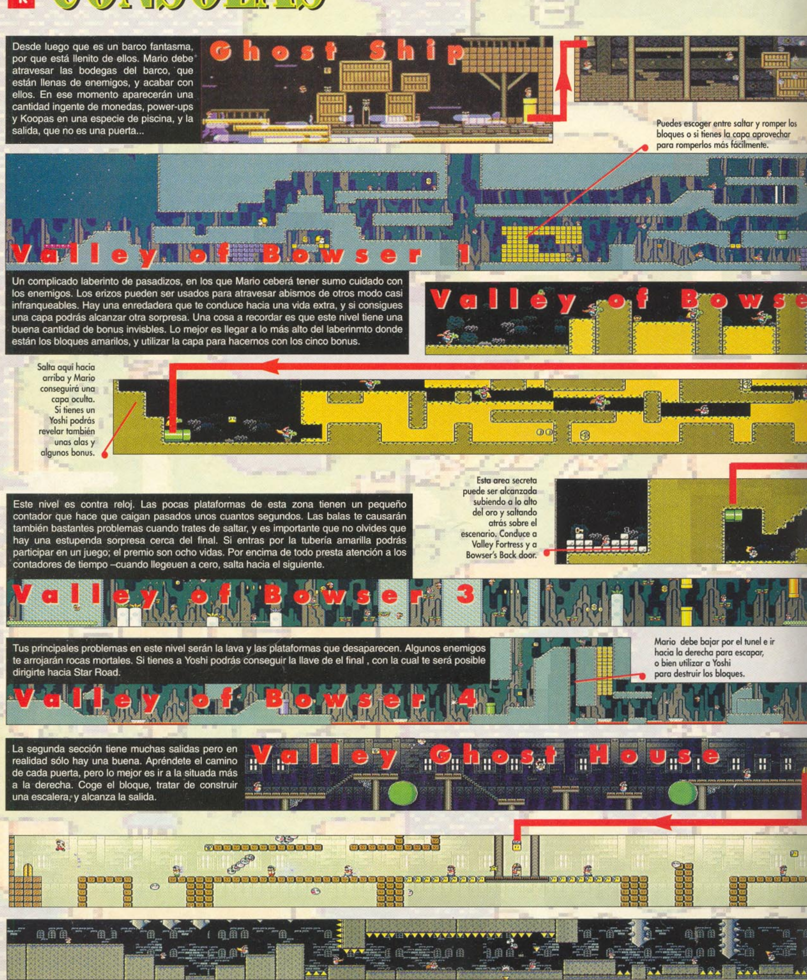
Para deshacerte de los enemigos que te atacarán en esta zona puedes escoger entre saltar sobre su cabeza o algo mucho más sádico: empujarles hacia la lava.



Aunque hay suficiente espacio para pasar entre estos obstáculos, puedes también tratar de destruirlos.

Si, lo has adivinado. La plataforma se hunde poco a poco en la lava, y tienes que esperar sobre ella a encontrar el momento justo para saltar.


Una buena razón para visitar antes el Blue Switch Palace. Esta zona es el comienzo de muchos de los saltos con peligro de muerte que Mario tiene que afrontar.
Parece tanto y realmente lo es. No hay nada de interes en esta sección del juego, ni vidas, ni bonus, ni nada. Si quieres deshacerte de un Hammer Bros entra, si no puedes dedicarte a cosas más prácticas.
Cuidado con las ruedas giratorias. Podrían costarte la cabeza. Se prudente y aprovecha los huequecillos para permanecer agachado mientras haya peligro.
Bueno, esto no es la primera vez que te enfrentas con algo así, esperemos que triunfes por segunda vez valiente.
Wendy es un poco tímida, así que deberás esperar a que aparezcan ella y sus dos guardias y entonces saltar sobre cabeza antes de que regrese a la tubería. Cuidado con los dos llamas que recorren la pantalla. Tres golpes certeros bastarán acabar con Wendy, ahora momento de ir a por Bowser.
Pulsa abajo en tu mando cuando estés bajando estas pendientes y mario se deslizará cogiendo todo cuanto encuentre.
Según aumenta la distancia entre las plataformas es más difícil saltarand y además se hunden lentamente en la lava. Esta sección debe ser recorrida a toda velocidad.



Ghost Ship

Desde luego que es un barco fantasma, por que está llenito de ellos. Mario debe atravesar las bodegas del barco, que están llenas de enemigos, y acabar con ellos. En ese momento aparecerán una cantidad ingente de monedas, power-ups y Koopas en una especie de piscina, y la salida, que no es una puerta...

Valley of Bowser 1

Un complicado laberinto de pasadizos, en los que Mario ceberá tener sumo cuidado con los enemigos. Los erizos pueden ser usados para atravesar abismos de otros modo casi infranqueables. Hay una enredadera que te conduce hacia una vida extra, y si consigues una capa podrás alcanzar otra sorpresa. Una cosa a recordar es que este nivel tiene una buena cantidad de bonus invisbles. Lo mejor es llegar a lo más alto del laberinmto donde están los bloques amarilos, y utilizar la capa para hacernos con los cinco bonus.

Valley of Bowser 2

Este nivel es contra reloj. Las pocas plataformas de esta zona tienen un pequeño contador que hace que caigan pasados unos cuantos segundos. Las balas te causarán también bastantes problemas cuando trates de saltar, y es importante que no olvides que hay una estupenda sorpresa cerca del final. Si entras por la tubería amarilla podrás participar en un juego; el premio son ocho vidas. Por encima de todo presta atención a los contadores de tiempo –cuando llegeuen a cero, salta hacia el siguiente.

Valley of Bowser 3

Tus principales problemas en este nivel serán la lava y las plataformas que desaparecen. Algunos enemigos te arrojarán rocas mortales. Si tienes a Yoshi podrás conseguir la llave de el final , con la cual te será posible dirigirte hacia Star Road.

Valley of Bowser 4

La segunda sección tiene muchas salidas pero en realidad sólo hay una buena. Apréndete el camino de cada puerta, pero lo mejor es ir a la situada más a la derecha. Coge el bloque, tratar de construir una escalera, y alcanza la salida.

Valley Ghost House

bloques de esta
idado con no mover
tus pies.

Mario debe saltar de plataforma en plataforma usando las zonas amarillas para conseguir elevarse. En la segunda sección debes elegir cuidadosamente tu camino por que las plataformas móviles pueden acabar contigo. No dejes de moverte.

Deshazte del enemigo y salta hasta la plataformna a través de la puerta del medio.

Salta rápido de esta plataforma, consigue el power-up y ve directo a deshacerte del enemigo que te acosa con el caparazón de Koopa.

Los enemigos te arrojarán rocas aquí y Mario debe saltar en el momento justo para esquivarlas.

Cada una de estas plataformas se cae en la lava cuando las pisas, así que no te quedes parado o te arrepentirás.

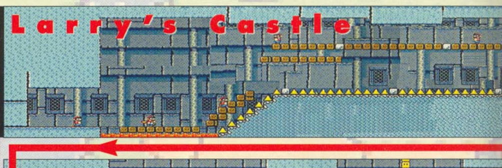
Estas gigantescas balas pueden ser esquivadas si saltas lo bastante alto; en caso contrario te tirarán hacia el abismo.

Golpea el bloque y los demás comenzarán a moverse. Pulsando los botones de dirección podrás dirigirlos. El objetivo es construir una escalera hacia la salida.

La clave dentro de la fortaleza es no parar de moverse y vigilar los pinchos que caen desde el techo . Cerca del final se mueven muy deprisa así que tendrás que saltar antes de que se hayan retraido del todo para tener alguna posibilidad de pasarlos. El fuego será también un problema junto con las llamas.

Valley Fortress

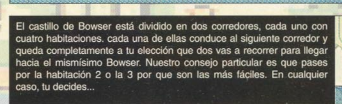
El castillo de Larry requiere cuidadosas reacciones de Mario como estar moviendote en una plataforma esquivando los pinchos o ir a una cámara repleta de bolas giratorias. Al final, si te montas en los bloques de lo alto de la pantalla podrás encontrar a medio camino una puerta y bonus, lo que significa que no tendrás que hacer el nivel de nuevo aunque mueras. La forma más efectiva de pasar las bolas es retroceder en la plataforma y saltar hacia la cadena, luego aterrizas en la plataforma antes de que se quede atrás.

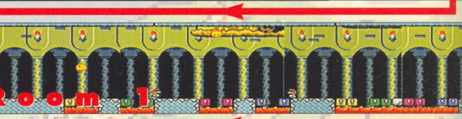




La puerta de atrás se alcanza por dos caminos. Puedes ir directo a Valley of Bowser 2, Valley Fortress y directo a la puerta de atrás o continuar la larga ruta hacia Bowser´s Castle. La ruta es simple pero se hace un poco más complicado al estar en la oscuridad. La única forma de pasar la puerta oscura es golpear un bloque que enciende una pequeña luz que oscila de izquierda a derecha e ilumina el camino. El único obstáculo son unos pequeños ninjas.

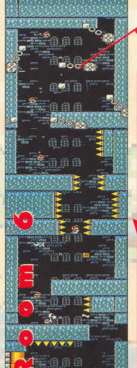
El castillo de Bowser está dividido en dos corredores, cada uno con cuatro habitaciones. cada una de ellas conduce al siguiente corredor y queda completamente a tu elección que dos vas a recorrer para llegar hacia el mismísimo Bowser. Nuestro consejo particular es que pases por la habitación 2 o la 3 por que son las más fáciles. En cualquier caso, tu decides...



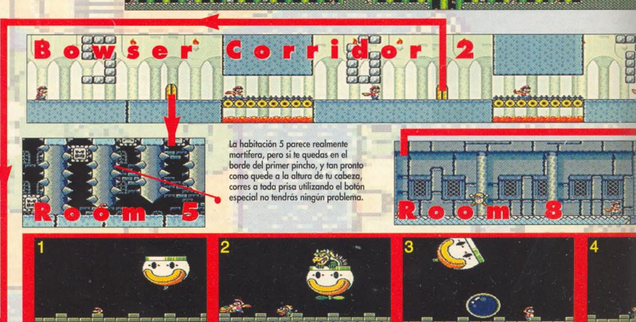




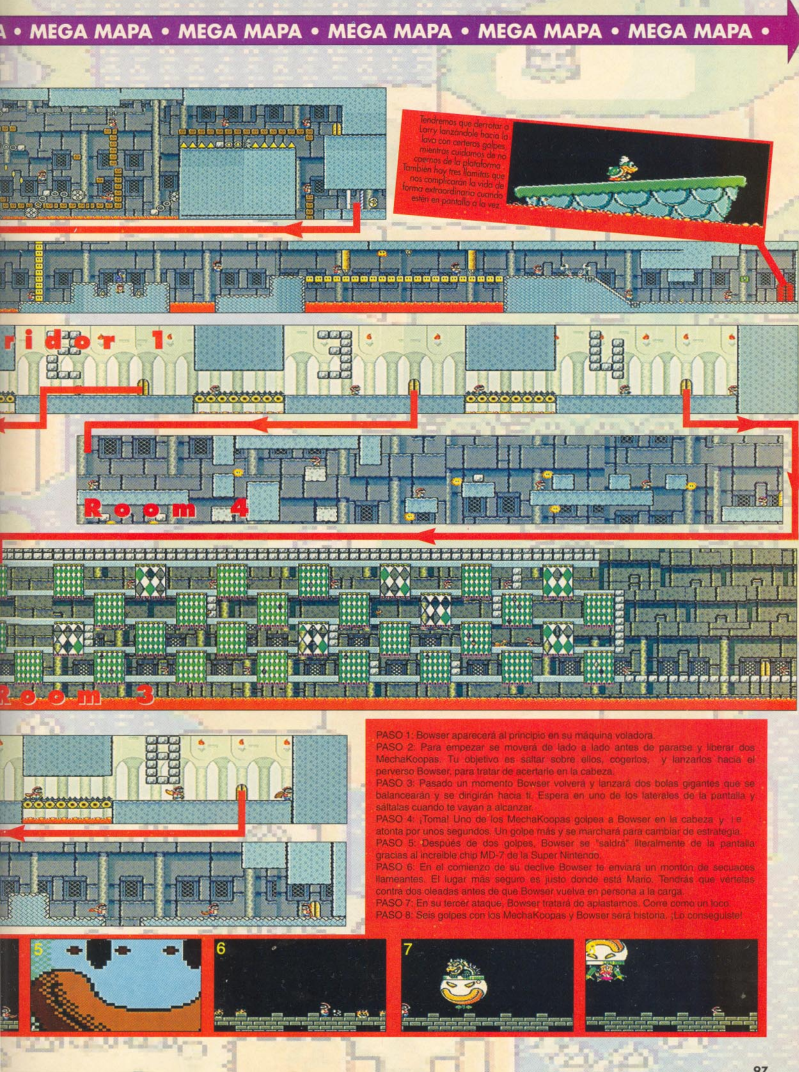




La habitación 6 está sumergida y el peligro viene en forma de cadenas con bolas y plataformas móviles con pinchos.Mucho cuidado con la corriente, que nos arrastrará hacia los obstáculos.



La habitación 5 parece realmente mortífera, pero si te quedas en el borde del primer pincho, y tan pronto como quede a la altura de tu cabeza, corres a toda prisa utilizando el botón especial no tendrás ningún problema.


Tendremos que derrotar a Larry lanzándole hacia la lava con certeros golpes, mientras cuidamos de no caernos de la plataforma. También hay tres llamitas que nos complicarán la vida de forma extraordinaria cuando estén en pantalla a la vez.
ridor 1
Room 4
Room 3
PASO 1: Bowser aparecerá al principio en su máquina voladora.
PASO 2: Para empezar se moverá de lado a lado antes de pararse y liberar dos MechaKoopas. Tu objetivo es saltar sobre ellos, cogerlos, y lanzarlos hacia el perverso Bowser, para tratar de acertarle en la cabeza.
PASO 3: Pasado un momento Bowser volverá y lanzará dos bolas gigantes que se balancearán y se dirigirán hacia ti. Espera en uno de los laterales de la pantalla y sáltalas cuando te vayan a alcanzar.
PASO 4: ¡Toma! Uno de los MechaKoopas golpea a Bowser en la cabeza y le atonta por unos segundos. Un golpe más y se marchará para cambiar de estrategia.
PASO 5: Después de dos golpes, Bowser se "saldrá" literalmente de la pantalla gracias al increíble chip MD-7 de la Super Nintendo.
PASO 6: En el comienzo de su declive Bowser te enviará un montón de secuaces llameantes. El lugar más seguro es justo donde está Mario. Tendrás que vértelas contra dos oleadas antes de que Bowser vuelva en persona a la carga.
PASO 7: En su tercer ataque, Bowser tratará de aplastarnos. Corre como un loco.
PASO 8: Seis golpes con los MechaKoopas y Bowser será historia. ¡Lo conseguiste!
5
6
7

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS

Alberto Martín, de Madrid, es el primer consolero de pro que se ha decidido a inaugurar esta sección, destinada a que todos nuestros lectores podáis participar activamente en la elaboración de Super Consolas.

Nuestro deseo es que La Tierra de las Consolas se convierta en un espacio abierto en el que tengan cabida todo aquello que a vosotros se os ocurra: desde dibujos de vuestros héroes favoritos (Sonic, Mario, Asterix, Mickey, Terminator, etc...), pasando por trucos que descubráis en vuestros juegos favoritos, cartas con críticas, dudas sobre juegos y en general cualquier otra cosa relacionada con nuestro universo favorito, el de las consolas.

Lo único que tenéis que hacer es mandárnos vuestras colaboraciones en un sobre a la siguiente dirección:

SUPER CONSOLAS
Pza. Ecuador, 2, 1°B
28016 MADRID

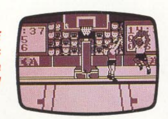


MATES CONTRA TRIPLES

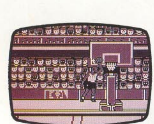
JORDAN VS BIRD

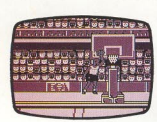
ONE ON ONE ™

LICENSED BY Nintendo®



COMPETICION ONE-ON-ONE
En este último juego eres Jordan o Bird. ¡Golpea, gira sobre tí mismo, roba y bloquea!



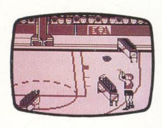


CAMPEONATO DE SLAM DUNK DE JORDAN
Elija entre 10 virtuosos de la canasta de Jordan!



TIRO DE 3 PUNTOS DE BIRD
60 segundos para hacerlos pasar por la red









ELECTRONIC ARTS®

- *Basado en las competiciones profesionales reales*
- *Movimientos característicos de Larry y de Michael*
- *Cuatro niveles de dificultad*



Distribuido por: **DROSOFT** Moratín 52, 4º drcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax.: 91/429 52 50


VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON
DE JUEGOS.
MOGOLLON
DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
¡EL SISTEMA QUE
REVOLUCIONA LOS
VIDEOJUEGOS !
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y
SORPRENDE A TUS AMIGOS.
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
DESDE
8.600
+IVA
Nintendo®
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS